Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

12/18 · Ausgabe 260 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 12

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

12 Seiten Pokémon – XL-Test & Reportage

POKÉMON: LET'S GO!

- Wir testen, was das erste Pokémon-Hauptspiel für Switch auf dem Kasten hat!
- Report zur Nuzlocke-Challenge: Wenn Pokémon-Fans selbst die Regeln aufstellen

TESTFLUT

AUF ÜBER 40 SEITEN!

Starlink: Battle for Atlas,
Diablo 3: Eternal Collection,
Dark Souls Remastered, **Mega Man 11,**
Lego DC Super-Villains & viele weitere!

© and published 2018 by Ravenscourt, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. © 2018 Voxler, SAS. All Rights Reserved. ©2018 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.
Karaoke unterwegs und Smartphone-Unterstützung nur mit der Nintendo Switch möglich. Änderungen vorbehalten

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Viele von Nintendos größten Spielereihen sind inzwischen schon auf der Switch vertreten, unter anderem *Zelda, Mario* (in vielfacher Ausführung) und *Kirby*. Nun gesellen sich endlich auch die Taschenmonster mit der Veröffentlichung von *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* und *Let's Go: Evoli!* dazu. In unserem großen Test gehen wir genau auf die zahlreichen Unterschiede zu den letzten Ablegern der Serie ein und verraten unter anderem, wie sich die aus *Pokémon Go* adaptierte Fangmechanik macht und ob *Pokémon: Let's Go!* zu stark vereinfacht wurde. Noch mehr zu den Pokémon gibt es zudem in unserer Reportage über die Nuzlocke-Challenge, in der ihr erfahrt, was es damit auf sich hat und wieso diese Herausforderung unter langjährigen *Pokémon*-Fans so beliebt ist.

Aber auch abseits von *Pokémon: Let's Go!* erwarten euch in dieser Ausgabe richtig viele Tests auf insgesamt über 40 Seiten! Eines der absoluten Highlights ist dabei Blizzards erstes Spiel auf einer Nintendo-Konsole seit 15 Jahren: *Diablo 3: Eternal Collection*, das ein absolutes Fest für Liebhaber von actionreichen Hack&Slay-Rollenspielen ist. Wer sich nach einem neuen Abenteuer mit Star Fox oder einfach zünftiger Weltraum-Action sehnt, wird hingegen in unserem Testbericht von *Starlink: Battle for Atlas* fündig. Rollenspieler dürften die Tests zu *Dark Souls Remastered* und *Child of Light* interessieren, für gemeinsamen Mehrspielerspaß sorgen *Lego DC Super-Villains*, *Shift Happens* sowie *Taiko no Tatsujin: Drum 'n' Fun* und Rennspiel-Fans sollten sich unseren Test zu *Grip* sowie die Vorschau zu *Gear Club Unlimited 2* zu Gemüte führen. Ebenfalls im Vorschau-Segment liefern wir euch diesmal neue Infos zu *Super Smash Bros. Ultimate*, bevor im nächsten Heft dann der dicke Test folgt.

Zu guter Letzt möchten wir euch unser interessantes Retro-Feature ans Herz legen, in dem wir diesmal vier N64-Spiele vorstellen, die zwar komplett oder so gut wie fertig waren, deren Veröffentlichung bei uns in Europa aber trotzdem im letzten Moment nicht mehr stattgefunden hat.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

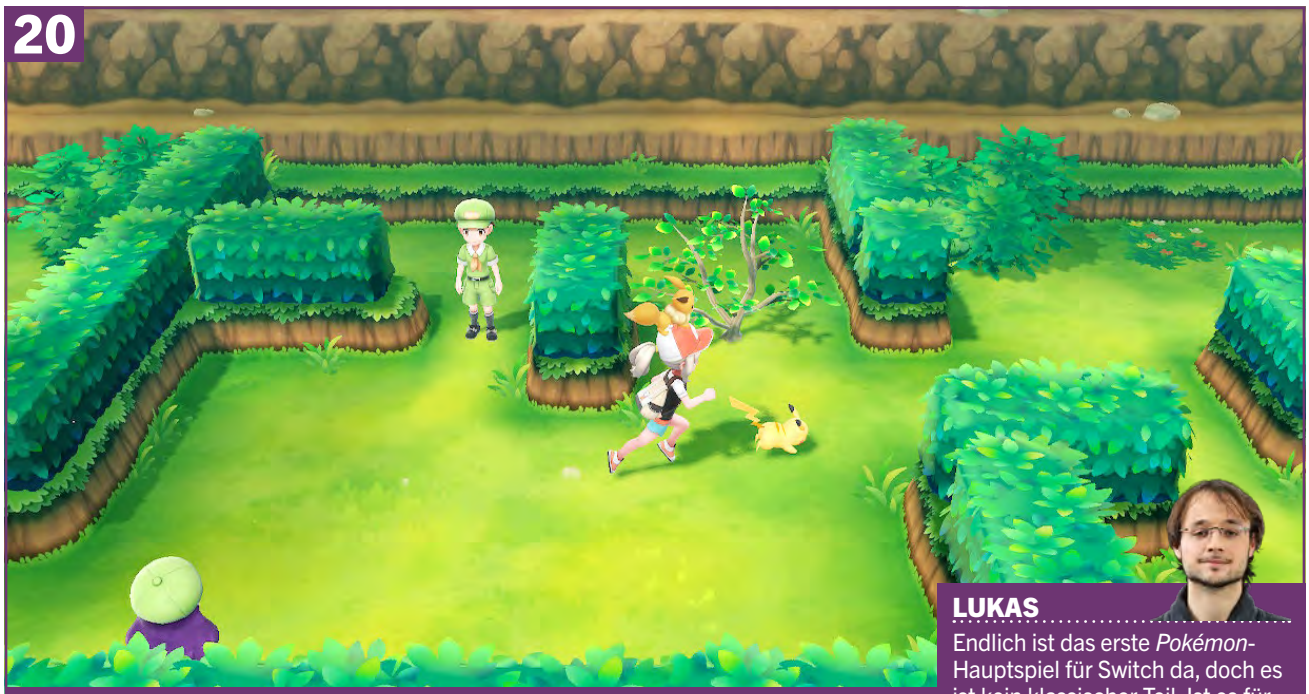
euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 12/2018

Große Testfülle
Für den Rekord der meisten Tests reicht es zwar nicht, aber trotzdem rangiert diese Ausgabe unter den N-ZONE-Heften mit dem größten Testteil, denn auf 43 Seiten behandeln wir diesmal 20 Spiele im Test-Bereich sowie den Downloadtests. Man merkt sehr gut, dass Nintendo mit der Switch wieder eine sehr erfolgreiche Konsole am Markt hat.

Oh Schreck, das Netz war weg!
Am letzten Tag dieser Heftproduktion fiel bei uns im Büro die komplette Internetverbindung über die meiste Zeit des Tages hinweg wegen eines Problems beim Provider aus. Das sorgte für einige Herausforderungen, die restlichen Heftseiten rechtzeitig auf den Server der Druckerei hochzuladen, doch zum Glück hat es noch hingehauen.

HEFTINHALT 12/2018



TEST | POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU/EVOLI!

LUKAS

Endlich ist das erste *Pokémon*-Hauptspiel für Switch da, doch es ist kein klassischer Teil. Ist es für Serien-Fans trotzdem spannend?

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Termine 16

Switch

Gear Club Unlimited 2 14
Super Smash Bros. Ultimate 12

TEST

Team & Meinungsmache 18
Top-Spiele 60

Switch

Child of Light (eShop) 54
Dark Souls Remastered 34
Diablo 3: Eternal Collection 26
Disgaea 1 Complete 42
Game Dev Story (eShop) 74
Grip 46
Hot Springs Story (eShop) 75
Lego DC Super-Villains 50
Little Dragon's Cafe 48
Mega Man 11 (eShop) 36
My Hero One's Justice 38
NBA 2K Playgrounds 2 56
Pokékom: Let's Go, Pikachu/Evoli! 20
Shift Happens (eShop) 52
Starlink: Battle for Atlas 30
Nachspiel: Super Mario Party 58
Taiko No Tatsujin: Drum 'n' Fun 44
Tied Together (eShop) 76
Windjammers (eShop) 78
Yomawari: The Long Night Collection 40

REPORTAGE & SPECIAL

Pokémon mal anders: Wenn die Spieler selbst die Regeln machen 68

ONLINE

Nintendo eShop 74

RETRO

Komplett fertig und trotzdem nie erschienen: Diese vier N64-Spiele blieben uns verwehrt 80
N-ZONE-Zeitreise 86

COMMUNITY

Interaktiv 88
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 97
Kolumne 96

26

TEST | DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION

JOHANNES
Brachial inszenierte Hack&Slay-Kämpfe, irrwitziger Umfang und unglaublich motivierende Beutejagd – das zeichnet *Diablo 3* aus.

12

VORSCHAU | SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

KATHARINA
74 Kämpfer, darunter alle in der Serie bisher erschienenen, unzählige Spielmodi, über 800 Musikstücke – *SSBU* wird gigantisch!

30

TEST | STARLINK: BATTLE FOR ATLAS

VIKTOR
Auf der Switch glänzt Ubisofts Weltraum-Action mit exklusiven *Star Fox*-Inhalten. Doch was hat es sonst noch zu bieten?

VERKAUFS-TOP-10

SWITCH

1		**SUPER MARIO PARTY** Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/18 Spielspaß: 83% Und die Party geht den zweiten Monat munter auf der Chartspitze weiter.
2	**MARIO KART 8 DELUXE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
3	**DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION** Entwickler: Blizzard Ent. Hersteller: Blizzard Ent.	Test in: N-ZONE 12/18 Spielspaß: 90%
4	**MINECRAFT** Entwickler: Mojang Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 80%
5	**SPLATOON 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
6	**SUPER MARIO ODYSSEY** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/17 Spielspaß: 88%
7	**DARK SOULS REMASTERED** Entwickler: From Software Hersteller: Bandai Namco	Test in: N-ZONE 12/18 Spielspaß: 80%
8	**CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/18 Spielspaß: 81%
9	**GO VACATION** Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: - Spielspaß: -
10	**TAIKO NO TATSUJIN: DRUM 'N' FUN** Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Bandai Namco	Test in: N-ZONE 12/18 Spielspaß: 82%

3DS

1		**LUIGI'S MANSION** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/18 Spielspaß: 85% Luigi gruselt sich auf den Plätzen 1 & 5 – beachtlich!
2	**POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 90%
3	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
4	**MiiTOPIA** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
5	**LUIGI'S MANSION 2** Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85%
6	**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
7	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D** Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
8	**LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 18** Entwickler: Giants Software Hersteller: Focus Home Int.	Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 64%
9	**SUPER MARIO 3D LAND** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
10	**MARIO PARTY: STAR RUSH** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/16 Spielspaß: 78%

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDO: EINE DER WERTVOLLSTEN MARKEN

Biz Nach einigen Jahren Abstinenz gehört Big N wieder zu den besten Unternehmen weltweit.

Marken, Firmen und Großkonzerne bestimmen heutzutage nicht nur den Arbeitsalltag vieler Menschen auch hierzulande, sondern überhaupt unser alltägliches Leben. Jedes Jahr gibt das US-amerikanische Marktforschungsinstitut Interbrand eine Liste namens „Best Global Brands“ heraus, welche die 100 wertvollsten Marken der Welt beinhaltet. Seit 2014 ist dieses Jahr auch Nintendo das erste Mal wieder vertreten und zwar auf Platz 99. Für die Liste werden verschiedene Parameter der vertretenen Firmen berücksichtigt, unter anderem Errungenschaften, Innovationsmut und Erfolg. Auch Firmen in direkter Konkurrenz mit Nintendo sind Teil der „Best Global Brands“, beispielsweise Microsoft auf Platz 4 sowie Sony auf Platz 59.

NINTENDO KONKURRIERT UM ZEIT

Biz Zeit ist knapp, das weiß auch Nintendo.

Unternehmen stehen in Konkurrenz zueinander. Das ist keine bahnbrechende neue Erkenntnis, sondern eine simple Grundregel des Kapitalismus. Auch Nintendo kann sich von dieser Tatsache nicht frei machen. Wie Nintendo-of-America-Chef Reggie Fils-Aime kürzlich in einem Interview mit den Machern des 2018 GeekWire Summit in Seattle verriet, sieht er Big N aber nicht in Konkurrenz mit Firmen wie Sony oder Microsoft, sondern vielmehr um die verfügbare Zeit der Konsumenten. Es gehe um die freie Zeit für Unterhaltung, so Reggie. Die Zeit also zum Beispiel, einen Film zu sehen oder eben für Videospiele von Nintendo. Um in diesem Wettstreit zu bestehen oder gar zu gewinnen, muss man kreativ und innovativ sein, meinte Reggie zu dieser Thematik.

MARIOS NAMENSVATER IST TOT

Mario Der zufällige Namensvater des Klempners ist gestorben.

Mario ist ein weltweit bekannter Videospiele-Star, nicht nur unter Nintendo-Fans oder N-ZONE-Lesern, sondern durchaus auch in der allgemeinen Bevölkerung. Doch je weiter die Zeit voranschreitet, desto mehr verblasst das Wissen darum, dass Mario nicht immer seinen heutigen ikonischen Namen trug. In seiner Anfangszeit hieß er noch Jumpman, den Namen Mario erhielt er erst später, als Nintendo of America ein Grundstück bei einem Mann namens Mario Segale anmietete. Dieser gilt als Namensvater des Nintendo-Klempners. Im Oktober starb Mario Segale nun im Alter von 84 Jahren. Segale versuchte sich Zeit seines Lebens von seiner Verbindung mit Nintendo zu distanzieren, um seine Geschäfte zu schützen.

FRISCHE QUARTALSZAHLEN VON NINTENDO

Biz Wachstum in allen Bereichen: Das Geschäft der Japaner läuft sehr gut.

Wie alle drei Monate ist Nintendo vor Kurzem wieder seiner Pflicht als börsennotiertes Unternehmen nachgekommen und hat die aktuellen Quartalszahlen vorgelegt und sich anschließend den Fragen der Anwesenden gestellt. Die Zahlen beziehen sich auf den Zeitraum von 01. April 2018 bis 30. September 2018, also auf die ersten beiden Quartale des aktuell laufenden Fiskaljahres. Dieses begann am 01. April 2018 und endet am 31. März 2019. In diesen sechs Monaten konnte das Unternehmen einen Nettoumsatz von 388,91 Mrd. Yen erzielen, also etwa 3,03 Mrd. Euro, was einer Steigerung von 4 Prozent im Vergleich mit dem Vorjahreszeitraum entspricht. Das Betriebsergebnis für 01. April 2018 bis 30. September 2018 beläuft sich auf 61,41 Mrd. Yen, was etwa 429 Mio. Euro entspricht. Eine Steigerung von stolzen 53,7 Prozent im Vergleich zum Vorjahreszeitraum. Nintendo verriet, dass 77,9 Prozent des Nettoumsatzes aus dem Ausland außerhalb Japans stammt.

Die Switch ging in den ersten sechs Monaten des aktuellen Fiskaljahrs bisher 5,07 Mio. Mal über die Ladentheke: 1,14 Mio. in Japan, 2 Mio. in Amerika und 1,93 Mio. im Rest der Welt. Seit Release hat sich die Konsole damit insgesamt weltweit 22,86 Mio. Mal verkauft, die erneuerte Prognose für das aktuelle Fiskaljahr lautet weiterhin 20 Mio. Switch-Verkäufe. Nicht so oft verkauft wurde der 3DS, aber dennoch vom 01. April bis 30. September 2018 immerhin 1 Mio. Mal: 0,23 Mio. in Japan, 0,5 Mio. in Amerika sowie 0,26 Mio. im Rest der Welt. Seit der Veröffentlichung fand der Nintendo-Handheld weltweit insgesamt 73,53 Mio. Käufer, die Verkaufsprognose für das laufende Fiskaljahr liegt bei 4 Mio. Geräten. Die Retro-Neuauflagen NES Mini und SNES Mini verkauften sich zusammen vom 01. April bis 30. September 2018 3,69 Mio. Mal und seit Release weltweit über 10 Mio. Mal.

Auch das Software-Geschäft läuft gut. Für die Switch gingen im aktuellen Fiskaljahr bisher 42,13 Mio. Spiele über die Ladentheke (7,15 Mio. in Japan, 19,6 Mio. in Amerika, 15,38 Mio. im Rest der Welt), seit Release der Konsole insgesamt 111,1 Mio. weltweit. Die zehn bestverkauften Switch-Games sind *Super Mario Odyssey* (12,17 Mio.), *Mario Kart 8 Deluxe* (11,71 Mio.), *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (10,28 Mio.), *Splatoon 2* (7,47 Mio.), *1-2-Switch* (2,64 Mio.), *Mario Tennis Aces* (2,16 Mio.), *ARMS* (2,1 Mio.), *Kirby Star Allies* (2,1 Mio.), *DKC: Tropical Freeze* (1,67 Mio.) sowie *Xenoblade Chronicles 2* (1,53 Mio.). Die mittlerweile mehr als 1.300 Spiele von insgesamt über 500 Publishern im eShop sorgten vom 01. April bis 30. September 2018 für einen Umsatz von 39,1 Mrd. Yen, also etwa 304 Mio. Euro. Das Geschäft mit Mobile-Games generierte im gleichen Zeitraum einen Umsatz von 18,7 Mrd. Yen (= 145 Mio. Euro), eine Steigerung von 4,7 Prozent zum Vorjahreszeitraum. Nintendo betonte, dass *Mario Kart Tour* weiterhin im aktuellen Fiskaljahr, also bis spätestens 31. März 2018 für Geräte mit Android und iOS erscheinen soll, außerdem gibt es weiterhin Updates und neue Inhalte für bereits veröffentliche Mobile-Titel.

NEUES ZELDA IN ENTWICKLUNG?

Switch Stellenausschreibungen von Nintendo befeuern die Gerüchteküche.

Erscheint ein zweites *Zelda*-Spiel für die Switch? Ist das nächste *Zelda* schon in Entwicklung? Das sind Fragen, die sich Nintendo-Liebhaber und *Zelda*-Fans schon seit einer Weile stellen. Die Gerüchteküche um ein angeblich bereits in Entwicklung befindliches neues *Zelda*-Game für die Switch wird nun durch Stellenausschreibungen befeuert. Auf einer offiziellen Website sucht Nintendo für seine Niederlassung in Kyoto nämlich zwei neue Mitarbeiter für ein *The Legend of Zelda*-Projekt – und zwar einen 3D-Designer sowie einen Level-Designer. Möglicherweise handelt es sich bei diesem Projekt aber auch nicht um einen Switch-Titel, sondern ein ebenfalls gerüchteweise schon lange vermutetes *Zelda*-Game für Mobilgeräte.

KOMMT EIN EVOLI-TAMAGOTCHI?

Pokémon Gerüchteweise wird es ein Pokémon-Tamagotchi mit Evoli geben.

Die 1990er-Jahre brachten einige heutzutage eher fragwürdige Trends hervor, einer davon ist den älteren Semestern unter den N-ZONE-Lesern möglicherweise bis heute im Kopf geblieben: Tamagotchi. Das virtuelle Haustier im tragbaren Plastik-Ei begeisterte seinerzeit vor allem Kinder und Jugendliche und löste eine regelrechte Welle an Nachahmungen aus, 2017 erschien bereits eine Neuauflage des Originals. Gerüchteweise soll in naher Zukunft ein ganz neues offizielles Tamagotchi von Bandai erscheinen, das in Zusammenarbeit mit The Pokémon Company entstanden ist. Dieses soll nicht die Alien-artigen Tamagotchi-Wesen beheimaten, sondern ein Evoli. Bestätigt wurden die Gerüchte bisher noch nicht.

MARIO KART Wii VERKAUFT SICH NOCH IMMER

Wii Über zehn Jahre nach Release geht das Spiel noch über die Ladentheke.

Mario Kart ist eine der beliebtesten und erfolgreichsten Spieleserien aus dem Hause Nintendo, der Switch-Ableger *Mario Kart 8 Deluxe* ist mit 11,71 Mio. verkauften Einheiten bis zum 31. September 2018 beispielsweise das zweiterfolgreichste Spiel der Plattform nach *Super Mario Odyssey* mit 12,17 Mio. weltweiten Verkäufen. Ebenfalls den zweiten Platz auf einer Spieleplattform nach Verkäufen belegt *Mario Kart Wii* mit insgesamt 37,14 Mio. verkauften Einheiten. Erstaunlicherweise kamen 40.000 Verkäufe in den Monaten Juli bis September 2018 dazu, also über zehn Jahre nach dem Release des Spiels und nachdem mit der Switch bereits die übernächste Heimkonsole aus dem Hause Nintendo erschienen ist.

N-ZONE-STECKBRIEF #38

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Bowser Jr.

ERSTER AUFTRITT:
Super Mario Sunshine (2002)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Super Mario Sunshine (2002)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Mit seinem Zauberpinsel aus dem Dorf Lachdorf kann Bowser Jr. Gemaltes zum Leben erwecken. Dank seines Verkleidungsumhangs kann er eine fremde Gestalt annehmen.

KURZBIOGRAFIE:
Bowser Jr., mit vollem Namen Prinz Bowser Koopa Junior, ist der Sohn des berühmten Mario-Widersachers Bowser, der Prinz der Koopas und der Erbe der Koopa-Truppe. Er ist frech und wird schnell wütend, wenn etwas nicht nach seiner Vorstellung verläuft. Bowser Jr. hilft seinem Vater bereitwillig bei Angriffen auf das Pilzkönigreich und bei den regelmäßigen Entführungen von Prinzessin Peach. In manchen *Mario*-Games wie *Super Mario Sunshine* und *Super Mario Galaxy* ist er sogar der Hauptgegner des Spiels und nicht wie sonst üblich Bowser. Normalerweise eher rein bösartig veranlagt und im Auftreten feindselig, bringt Bowser Jr. seinen Vater gelegentlich sogar dazu, Gefühle zu zeigen.

TRIVIA:
Laut der offiziellen Website zum Nintendo-Sportspiel *Mario Power Tennis* wohnt Bowser Jr. in der Lava-Sackgasse 48, Magmahof. Das kann aber gar nicht stimmen, denn als Bowsers Sohn wohnt er bei seinem Vater in Bowsers Festung.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2019 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

NFL-SKINS IN FORTNITE

Switch Dank Zusammenschluss mit der NFL gibt's für *Fortnite*-Spieler exklusive Skins im erfolgreichen Battle-Royale-Game.

Das derzeit beliebteste Battle-Royale-Spiel und gleichzeitig unter den erfolgreichsten Spielen überhaupt rangierende *Fortnite* ist nicht nur in aller Munde, sondern auf rund der Hälfte aller bis zum 30. September 2018 verkauften 22,86 Mio. Switch-Konsolen installiert, wie Nintendo kürzlich im Rahmen der Präsentation seiner neusten Quartalszahlen verriet. Machte das Konkurrenz-Spiel *Playerunknown's Battlegrounds* das Sub-Genre zunächst einer breiten Masse bekannt, überholte das Spiel von Epic Games schnell seinen geistigen Wegbereiter, was Spielerzahlen und Umsatz anbelangt. Es ist daher nicht verwunderlich, dass Firmen am Erfolg teilhaben wollen, indem sie exklusive Deals mit *Fortnite* eingehen. In der Vergangenheit erschien so beispielsweise ein exklusiver Skin für Besitzer des Galaxy-Note-8-Smartphones von Samsung, seit Kurzem könnt ihr im Gegenzug für die spielinterne Währung nun kosmetische Football-Gegenstände erwerben. Ermöglicht wird das durch einen Zusammenschluss mit der NFL, der National Football League.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1171: Die Spielehülle von *New Super Mario Bros. Wii* lässt das Wii-Weiß der üblichen Hüllen komplett vermissen, strotzt stattdessen aber mit einem Mario-Rot und sticht aus dem typischen Spieleregal daher sicherlich hervor.

1172: Das gemütliche sowie verfressene Pokémon Relaxo wurde von einem Entwickler des Pokémon-Teams inspiriert. Koji Nishino sieht dem vollschlanken Tierchen tatsächlich verblüffend ähnlich, außerdem versteckt sich in seinem japanischen Namen „Kabigon" auch der Spitzname des Entwicklers „Kabi".

1173: Der Protagonist aus den Spielen *Pokémon Gold & Silber* sollte ursprünglich einen Bruder namens Ken haben. Im endgültigen Spiel ist der jedoch nicht mehr vorzufinden.

1174: Little Mac aus der *Punch Out!!*-Serie verdankt seinen Namen und seine kleine Statur der Tatsache, dass er in der NES-Version aufgrund hardwarebedingter Limitationen nur sehr klein dargestellt werden konnte.

1175: Der *Octo Expansion*-DLC zu *Splatoon 2* lässt den Spieler nach erfolgreichem Abschluss auch als Oktoling spielen, die eigentlichen Widersacher der Inklinge. Dataminer fanden allerdings schon im Wii-U-Vorgänger *Splatoon* viele Hinweise auf vollständig spielbare Oktolinge, welche durch Hacks tatsächlich nutzbar wurden. Offiziell verfügbar waren diese jedoch nie.

1176: Ursprünglich sollte Star-Fox-Mitglied Falco Lombardi den Nachnamen „Rombaldi" tragen, wie es sein Charakterdesigner Takaya Imamura vorhatte. Der Name Lombardi entstand schließlich durch einen Übersetzungsfehler seitens Nintendo of America.

1177: Schafft man es, durch Hacking-Skills die Kamera in *Super Smash Bros. Brawl* komplett zu kontrollieren und in die verschiedenen Charaktermodelle von Captain Falcon und Solid Snake zu blicken, fällt einem eine interessante Sache auf: Falcon besitzt unter seinem Visor „richtige" Augen, und zwar genau dieselben, die auch für das Modell von Snake benutzt wurden!

1178: *The Legend of Zelda – A Link to the Past* hätte eigentlich drei Versionen von Hyrule statt der heute ikonischen zwei bieten sollen. Die Entwicklung verlief deswegen jedoch erschwert und zusätzlich war man der Meinung, die Spieler damit zu überfordern. Deshalb wurde die Idee schlussendlich wieder gestrichen.

1179: *Excite Truck* für Wii, ein Spin-off der *Excitebike*-Serie, erhielt in Japan und den USA einen Wii-Nachfolger namens *Excitebots*. Nicht nur, dass der etwas kuriose Titel niemals bei uns erschienen ist, auch in Japan erhielt man den Racer ausschließlich über das Club-Nintendo-Belohnungsprogramm.

1180: Die japanische Version des Nintendo-64-Klassikers *1080° Snowboarding* enthält eine Lyric-Version des Tracks *Give it to me*. Während im Rest der Welt nur eine Instrumental-Version des Liedes zu hören ist, ertönen in der japanischen Edition sehr eindeutige Songtext-Abschnitte und erotisches Gestöhne. Und das in einem Nintendo-Titel!

MOBILE GAMES CHECK

powered by honor

Promo An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion Apps.

ANZEIGE

FRUIT NINJA CLASSIC

Obst zerteilen seit 2010

So lange wie es Smartphones gibt, gibt es auch *Fruit Ninja*. Okay, das stimmt vielleicht nicht ganz, aber das Arcade-Game gehört zu den ältesten Spiele-Hits für Smartphones mit Android und iOS. Bei *Fruit Ninja* erfüllt ihr im Grunde eine simple Aufgabe: Obst zerschneiden. Im Gegensatz zur in der Realität simplen Küchenarbeit fliegt das Obst im Spiel allerdings quer über den Bildschirm und ihr dürft nur wenig davon fallen lassen, sonst ist die Runde vorbei. Außerdem mischen sich immer wieder gefährliche Bomben unter Bananen, Äpfel und Co. Diese dürft ihr nicht erwischen. Abwechslung bieten verschiedene Modi mit unterschiedlichen Anforderungen. Beim Zen-Modus erspielt ihr zum Beispiel in einer festgelegten Zeit einen Highscore, beim lokalen Mehrspieler an einem Gerät wird der Bildschirm in zwei Hälften geteilt und ihr tretet gegeneinander an. Je nach Modus habt ihr auch Power-ups zur Verfügung, außerdem gibt's Freischaltbares, beispielsweise Hintergründe und Klingen.

Genre:	Arcade
Entwickler:	Halfbrick Studios
Plattform:	Android, iOS
Preis:	0,99 Euro
WERTUNG	★★★★☆

HYPERDROME

Racing trifft auf Taktik

Man nehme ein Rennspiel, vermische es mit Taktik-Elementen und gebe eine Prise Futurismus dazu: Fertig ist *Hyperdrome*! Das brandneue Mobile-Game ersetzt bei Rennen die Echtzeitsteuerung durch den Einsatz taktischer Power-ups. Derer habt ihr knapp 30 zur Verfügung, acht könnt ihr ausrüsten und in Rennen verwenden. Darunter befinden sich solche Tools, etwa ein Flammenwerfer, Minen, Kampfdrohnen oder ein Teleporter, die entweder euch einen Vorteil oder eurem Gegner einen Nachteil verschaffen. *Hyperdrome* setzt auf Echtzeit-PvP-Rennen, bietet vier verschiedene Rennstrecken und ist allein schon aufgrund seines futuristischen Aussehens im Stil von *Tron* eine Installation auf eurem Phone wert. Auch die Musik entspricht dem gleichen Stil und ist sehr hörenswert.

Genre:	Rennspiel
Entwickler:	Travian Games
Plattform:	Android, iOS
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★★

TOWNSMEN

Städtebauen für unterwegs

Townsmen bringt das klassische Städteaufbau-Gameplay, das vor allem in den 1990er-Jahren die Grundlage für viele beliebte Spiele war, ins Jahr 2018 und auf Smartphones und Tablets. Ihr beginnt zunächst mit nur einem kleinen Dorf und wenigen Einwohnern sowie Rohstoffen und erarbeitet euch dann in mühevoller Arbeit eine immer größere Stadt mit wachsendem Wohlstand, sich vermehrender Bevölkerung und immer mehr Produktionsstätten und dadurch Gütern. Neben einem freien Modus, bei dem ihr einfach nur nach Belieben eure Stadt bauen könnt, gibt es eine ganze Menge Kampagnen mit verschiedenen Voraussetzungen und Erfolgsbedingungen, durch die ihr euch spielen könnt. Unterschiedliche Umwelten wie Graslandschaften oder von Schnee und Eis bedeckte Gebiete stellen euch immer wieder vor neue Herausforderungen. *Townsmen* erhält seit Jahren regelmäßig Updates, die immer wieder neue Inhalte sowie Gameplay-Anpassungen bieten.

Genre:	Simulation
Entwickler:	HandyGames
Plattform:	Android, iOS
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★☆

Switch

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Beat 'em Up Gute Nachricht für Solo-Spieler: In *Super SmashBros. Ultimate* kommen auch sie auf ihre Kosten!

Fast hätten wir in dieser Ausgabe und somit das letzte Mal vor dem Release noch einmal von Anspiel-Eindrücken zu *Super Smash Bros. Ultimate* berichten können. Der entsprechende Event kam aber um wenige Tage zu spät. Macht aber nix, denn in der nächsten Ausgabe steht dafür schon der Test an – und dank einer extrem detaillierten Nintendo-Direct-Specialausgabe exklusiv zum Crossover-Prügler gibt es dennoch viel Neues zu berichten! De facto so viel, dass es den Rahmen dieser Vorschau sprengen würde, weswegen wir uns kurz halten und versuchen, uns auf die wichtigsten Infos zu beschränken. Darum ohne viel Geplänkel: Mit Ken, dem Echo-Fighter zu Ryu, und dem Siebte-Generation-*Pokémon* Fuegro wurden die finalen Recken für das Launch-Raster des Spiels enthüllt. Bald danach soll als Gratis-Download für Frühkäufer die Überraschungs-Ankündigung Piranha-Pflanze folgen. Auch die DLC-Pläne wurden enthüllt: Insgesamt fünf Pakete wird es im Rahmen von circa einem Jahr nach dem Release des Prüglers geben, bestehend aus jeweils einem Kämpfer, einer Stage und mehreren Musikstücken. Preis: sechs Euro bei Einzelkäufen, 25 Euro für den Season Pass. Wer allerdings auf diese Weise zuschlägt, kauft die Katze im Sack, denn was für Inhalte genau uns erwarten, dazu hüllt sich Nintendo derzeit noch in Schweigen.

Die finale Kämpferauswahl des Spiels umfasst stolze 74 Figuren. In etwa einem Jahr werden es dank der Piranhapflanze und der fünf DLC-Recken satte 80 sein.

Mit der Piranhapflanze als neuem Kämpfer hätte wohl niemand gerechnet – die wirkt aber ungemein gelungen! Der Kämpfer soll kurz nach Release hinzugefügt werden.

Geistreiche Neuerungen

Schlechte Nachrichten: Trophäen als Sammelgegenstände sind in *Ultimate* raus. Stattdessen erwarten uns diesmal Geister, bei denen es sich im Prinzip bloß um 2D-Artworks aus einer Vielzahl von Spieleserien handelt – jede Menge davon sind nicht einmal durch Kämpfer oder Helfertrophäen im Spiel repräsentiert. Hier wird jedoch nicht nur gesammelt, sondern die Geister können genutzt werden, um unseren Helden besondere Fähigkeiten zu verleihen oder ihre Statuswerte zu beeinflussen, ähnlich wie die Sticker aus *Brawl*. Mehr noch, die Helferlein können sogar gelevelt werden! Um sie zu erhalten, kaufen wir sie entweder im Ingame-Shop, sammeln sie auf oder erhalten sie in speziellen Geister-Matches. Cool: Diese funktionieren sehr ähnlich wie die Event-Matches aus *Melee*, das heißt also, wir müssen Kämpfe mit besonderen Voraussetzungen und teilweise unter erschwerten Bedingungen gewinnen. Sogar Mini-Story-Kontexte werden hier geboten – und so wie es aussieht, wird es eine riesige Menge davon geben! Das Geister-System ist noch wesentlich komplexer, als es hier scheint. Wer Lust darauf hat, kann in diesem Modus also jede Menge Zeit verbringen. Trotzdem schade, dass es die Trophäen nicht mehr gibt, dem bisherigen Anschein nach genauso wie die beliebten Modi Homerun Contest und Target Smash.

Voraussichtlich am meisten Stunden wird aber wohl ohnehin wieder der Mehrspielermodus schlucken. Der ist nun nicht mehr in den Casual-Modus Geplänkel und den Hardcore-Modus Hart auf Hart unterteilt. Stattdessen werden unsere Widersacher nach den drei Kriterien Spielwunsch, Smash-Fertigkeit und Entfernung bestimmt, also nach unseren Voreinstellungen vor Matches, unserer Position auf der Online-Rangliste und unserer Nähe zu anderen Online-Spielern. Hier würden wir es stark vorziehen, würde Nintendo endlich Geld in eine vernünftige Serverstruktur investieren, anstatt das Problem der Verbindungsqualität auf die Endnutzer abzuwälzen. Im weiteren Verlauf der Nintendo-Direct-Ausgabe ging Nintendo noch auf die unterschiedlichsten Kleinigkeiten zum Spiel ein, etwa auf die erneut enthaltenen Meilensteine zum Freischalten von Goodies, diverse Einstellungsmöglichkeiten in den Optionen, neue Amiibo und mehr. Die größte Neuigkeit kam aber ganz am Schluss – endlich wissen wir, wie der Singleplayer-Part des Spiels gehandhabt wird! Nachdem das Quasi-Jump&Run namens Subraum Emissär aus *Brawl* auf geteiltes Echo traf und die *Smash*-Ableger für 3DS und Wii U gleich ganz auf auf eine dedizierte Kampagne verzichteten, ist nun wieder ein vollwertiger Solo-Modus mit an Bord. Der Name: Welt des Lichts. Die Aussicht: Ein richtig tolles Ding!

Die 3D-modellierten Trophäen sind in *Ultimate* Geschichte – schade! Die Geister, die als Ersatz herhalten, sind nicht so schick, haben aber mehr spielerische Substanz.

Lichtgestalten

Die aufwendigen CGI-Zwischensequenzen aus dem Subraum Emissär kehren zurück, diesmal erwartet uns aber keine frei begehbare 2D-Welt, sondern eine Weltkarte, auf der wir auf vorgegebenen Pfaden unzählige Punkte abgrasen. Springlevel wird es diesmal anscheinend nicht geben, stattdessen spezielle Kämpfe, die an jene aus dem Geister-Modus erinnern. Außerdem: Bosse! Zu Gesicht bekommen haben wir hier unter anderem schon Rathalos aus *Monster Hunter*, Galleom aus *Super Smash Bros. Brawl*, Serien-Alumni Master Hand sowie den neuen finalen Obermotz Galeem. Um die Map vollends zu erforschen, müssen wir zudem erst alle Kämpfer aus Galeems Gefangenschaft befreien. Zu Beginn sind wir nämlich ausschließlich mit Kirby unterwegs. Überhaupt wirkt die Handlung, obwohl sie bestimmt nicht sonderlich tiefgründig sein wird, bis dato geradezu bombastisch präsentiert! Schön: Die Spielfiguren verfügen sogar über Sprachausgabe und eine extrem ohrwurmverdächtige Version des *Super Smash Bros. Ultimate*-Hauptthemas mit gesungenem Text sorgt zusätzlich für Stimmung. Ach, und Skill Trees wird es in der Welt des Lichts in irgendeiner Form auch geben. Genaue Details sind rar, aber diese letzte, richtig relevante Ankündigung zeigt: Mit *Ultimate* kommt was richtig, richtig Großes auf uns zu! **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Der große Brocken kam zum Schluss – *Ultimate* dürfte seinem Namen gerecht werden!“

Der Singleplayermodus, der im Rahmen der Nintendo Direct enthüllt wurde, schlug natürlich ganz besonders große Wellen. Nicht nur sieht er echt super aus und erfüllt nach dem enttäuschenden Fehlen eines solchen in den letzten beiden Ablegern für Wii U und 3DS dem bisherigen Anschein nach alle Fanwünsche. Aber auch abseits dieser schönen Überraschung hat dieses finale Info-Video gezeigt: Mit *Super Smash Bros. Ultimate* will Nintendo nicht nur einfach einen neuen Teil der Reihe abliefern, sondern richtig in die Vollen gehen! Klar, irgendwas ist ja immer und dass Serien-Standards wie Trophäen oder der Targetsmash bestätigt – oder zumindest höchstwahrscheinlich – nicht zurückkehren, schmerzt ein wenig. Dafür steckt aber so viel Neues drin in dem Spiel, es wurde dermaßen auf jedes kleinste Detail geachtet und versucht, auf die Wünsche der Spieler einzugehen, sodass man sich als *Smash*-Liebhaber eigentlich fast nicht beschweren kann. Ich persönlich finde es auch gut, dass Nintendo die DLC-Pläne für den Prügler schon jetzt ausrollt, aber auf Details noch verzichtet. So weiß man grob, was einen als potenzieller Käufer erwartet, ohne dass die fest zu *Smash Bros.* gehörende, auf Überraschungen setzende Ankündigungspolitik außer Acht gelassen wird.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Bandai Namco/Sora Ltd./Nintendo
Termin:	07. Dezember 2018

Die Einzelspieler-Kampagne in *Ultimate* heißt Welt des Lichts und verspricht, auch Solisten viele Stunden lang zu beschäftigen.

GEAR CLUB UNLIMITED 2

Rennspiel Mittlerweile gibt es einige realistische Rennspiele für die Switch, *Gear Club Unlimited* leistete in diesem Bereich vor einem Jahr aber Pionierarbeit. Bald erscheint der zweite Teil.

Für Switch-spielende Rennspiel-Fans findet Weihnachten dieses Jahr 20 Tage früher statt als sonst: Bereits am 04. Dezember erscheint mit *Gear Club Unlimited 2* nämlich ein Nachfolger zum ersten Teil von 2017, der mit zahlreichen Neuerungen und Verbesserungen aufwartet. Im Rahmen eines Presseevents konnten wir das Spiel ausgiebig ausprobieren und mit dem Lead Designer sowie dem Game Designer von Eden Games, dem Entwickler von *Gear Club Unlimited 2* sprechen.

Neuer und besser

Wieso überhaupt ein zweiter Teil? Nun, das erste *Gear Club Unlimited* war schon gut (N-ZONE-Wertung in Ausgabe 01/18: 75), hatte aber noch ein paar Baustellen, die Raum für Verbesserungen offen ließen. Einiger davon hat man sich bei Eden Games angenommen. So ist die Grafik im zweiten Teil sichtbar besser und detaillierter geworden, was zwei Gründe hat. Erstens führte der Erfolg von *Gear Club Unlimited* zu Neuanstellungen beim Entwickler Eden Games, wie uns der Lead Designer Yannick Berthier im N-ZONE-Interview verrät, sodass mehr Personal für die grafische Feinarbeit zur Verfügung stand. Zweitens wurde das Spiel von Grund auf für die Switch entwickelt und nicht wie bei Teil eins zunächst für Mobilgeräte. Bestes Beispiel für die verbesserte Grafik: Die Autos reflektieren jetzt ihre Umwelt, wie bei echten Fahrzeugen mit Hochglanz-Lack eben auch.

Ebenso hat das Gameplay eine spürbare Überarbeitung erfahren. Auch *Gear Club Unlimited 2* ist mehr ein Arcade-Rennspiel mit echten Autos denn eine Rennsimulation, dennoch ist das Fahrverhalten nicht mehr ganz so Arcade-lastig wie noch im ersten Teil, besonders, wenn ihr die Rennhilfen ausschaltet. Zudem zeigt sich diese Entwicklung auch an den Rennen selbst: Waren diese im ersten Teil fast alle sehr kurz, bewegen sie sich im zweiten Teil meist im Bereich von vier bis fünf Minuten pro Rennen. An die teils irrsinnig langen Rennen so manches Konkurrenzspiels auf anderen Plattformen kommt aber auch *Gear Club Unlimited 2* nicht heran.

Die Grafik von *Gear Club Unlimited 2* ist eine ganze Ecke detaillierter und ansehnlicher als beim ersten Teil und bietet zum Beispiel nette Spiegeleffekte.

Während der Rennen könnt ihr jederzeit zwischen verschiedenen Sicht-Modi umschalten, beispielsweise auch zur Perspektive aus dem Fahrzeug heraus.

Tuning mit Stickern

Neben weiteren Verbesserungen, wie zum Beispiel dem Performance-Shop, bei dem man nun die Arbeitsstationen auf Knopfdruck wechseln kann, erwartet euch in *Gear Club Unlimited 2* auch gänzlich Neues. Das Spiel hangelt sich zu einem guten Teil am neuen Story-Modus entlang, bei dem ihr eine Karriere als Testfahrer beginnt und euch langsam nach oben arbeitet. Brandneu ist auch die Möglichkeit, die Fahrzeuge mit optischem Tuning in Form von sehr stark individualisierbaren Stickern nach eurem Geschmack anzupassen. Das hört sich erst einmal nicht so aufregend an, erwies sich beim Anspiel-Event in Paris allerdings als ausgeklügeltes System mit viel Freiraum für die tatsächlich sehr individuelle Gestaltung nach eigenen Vorlieben. Zahlreiche Grundformen und Farben stehen zur Auswahl, aus denen ihr regelrechte Kunstwerke auf der Karosserie eurer Autos erschaffen könnt. Zu den Racing Clubs des Online-Modus erfuhren wir nicht mehr als schon auf der Gamescom, weshalb ihr für Infos diesbezüglich am besten einfach in der N-ZONE 10/2018 nachschlagt.

Spaßige Rennen

Das Kernstück eines Rennspiels, bietet es auch noch so zahlreiche Möglichkeiten beim Tuning, der Story und mehr, sind natürlich die Rennen selbst. Im Singleplayer-Modus konnten wir noch mal die gleichen Strecken wie schon auf der Gamescom fahren, die sich dabei erneut als eine konsequente und gute Weiterentwicklung der Strecken des ersten Teils erwiesen. Das neue Gebiets-Thema mit Bergen, Schnee und Eis stellt eine anspruchsvolle Herausforderung dar, die Rennen sind im allgemeinen länger und die Fahrzeuge verhalten sich tatsächlich etwas realistischer als im ersten *Gear Club Unlimited*, grundsätzlich aber immer noch eher arcadig als simulationsgetreu.

Interessant ist der lokale Mehrspieler-Modus, den wir ebenfalls ausgiebig testen konnten, denn ein solcher hat im Bereich der realistischen Rennspiele heutzutage Seltenheitswert. Dieser lässt euch weiterhin an einer Konsole maximal zu viert gegeneinander antreten und bereitet wie im ersten Teil auch immer noch jede Menge Spaß, technisch gibt es nichts zu bemängeln. Neu ist die Möglichkeit, bis zu acht Switch-Konsolen kabellos miteinander zu verbinden, wobei dann jeder seinen eigenen Bildschirm nutzt, sodass ihr euch diesen nicht mehr mit euren Mitfahrern teilen müsst.

Freude und Neugier

Was nach dem zweiten Ausprobieren von *Gear Club Unlimited 2* wie nach unserem ersten Termin bei der Gamescom bleibt sind vor allem ein positiver Eindruck und Neugierde. Wir hatten schon mit dem ersten Ableger der Serie Spaß, Teil zwei setzt einen obendrauf und verbessert das Spiel in vielen Bereichen. Gleichzeitig sind wir gespannt auf die Racing Clubs und den Story-Modus, denn beides konnten wir bisher nicht ausprobieren und bekommen wir auch erst in der Release-Version zu Gesicht. Übrigens gibt es in *Gear Club Unlimited 2* zwar neue Fahrzeuge von Porsche, Elektro-Autos sind aber weiterhin nicht vertreten. Auf Nachfrage erfuhren wir vom Lead Designer, dass Eden Games weiterhin um die Integration elektrisch betriebener Fahrzeuge bemüht sei, bisher aber noch nichts zu zeigen hat. Allein: die Hoffnung bleibt.

Johannes Gehrling

Die Umgebung unterscheidet sich nicht nur hinsichtlich Flora und Fauna, sondern die vielen Rennen finden auch zu unterschiedlichen Tageszeiten statt.

Wie schon im ersten Teil erreicht ihr auch in *Gear Club Unlimited 2* die Rennen, Fahrzeughändler, Performance-Shop und Co. von einer Weltkarte aus.

In einem ganz neuen Themen-Gebiet fährt es sich dank Schnee und Eis besonders anspruchsvoll.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Teil zwei ist eine konsequente Weiterentwicklung von Teil eins in vielen Bereichen."

Es ist schon witzig: Im echten Leben sind mir Autos meistens ein Dorn im Auge, im besten Fall ein nützliches Arbeitswerkzeug, um Dinge zu transportieren. Ich habe noch nie ein eigenes Auto besessen und will das auch in Zukunft nicht, mich nervt der Krach und Gestank in den Städten schon genug. Dennoch habe ich großen Spaß mit Rennspielen und wie schon beim ersten Teil ist das auch mit *Gear Club Unlimited 2* wieder der Fall. Die Entwickler haben an vielen Stellschrauben gedreht und das Spiel in fast allen Bereichen verbessert und das merkt man auch. Beim Event hat mir persönlich der lokale Multiplayer die größte Freude bereitet, mein Mitfahrer und ich hatten viel zu lachen. Aber auch in das Sticker-Tuning habe ich mich durchaus ein bisschen vertieft. Schön!

INFOS

Hersteller:	Microids
Entwickler:	Eden Games
Termin:	04. Dezember 2018

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, (New) 3DS und Mobile. Stand: 7. November 2018.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
A Hat in Time	Gears for Breakfast	2018
Alchemic Cutie	Circle Entertainment	2019
Animal Crossing	Nintendo	2019
Ark: Survival Evolved	Studio Wildcard	30. November 2018
Asterix & Obelix XXL 2	Microids	29. November 2018
B		
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2018
BlazBlue: Central Fiction	Arc System Works	08. Februar 2019
C		
Carcasonne	Asmodee Digital	06. Dezember 2018
Cat Quest 2: The Lupus Empire	The GentleBros	Frühjahr 2019
Civilization 6	2K Games	16. November 2018
Constructor	System 3	2018
Cosmos Defenders	Fierey Squirrel	2018
Cube Life: Survival HD	Cypronia	2018
D		
Daemon X Machina	Nintendo	2019
Dead End Job	Headup Games	2019
Decay of Logos	Rising Star Games	Frühjahr 2019
Doom Eternal	Bethesda	Nicht bekannt
Dragon Marked For Death	Inti Creates	Winter 2018/2019
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Dream Alone	Fat Dog Games	2018
E		
Everspace: Stellar Edition	Rockfish Games	Dezember 2018
F		
Fimbul	Eurovideo	Frühjahr 2019
Final Fantasy Fables: Chocobo's Mystery D.E.	Square Enix	Winter 2018
Final Fantasy 7/9/12	Square Enix	2019
Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster	Square Enix	2019
Final Fantasy Crystal Chronicles	Square Enix	2019
Fire Emblem: Three Houses	Nintendo	Frühjahr 2019
Firewatch	Valve	2018
Fitness Boxing	Nintendo	21. Dezember 2018
Fortnite: Deep Freeze Bundle	Warner Bros. Int.	16. November 2018
G		
Gear Club Unlimited 2	Microids	04. Dezember 2018
Grandia 1 & 2 HD Remaster	GungHo	Winter 2018
Gris	Devolver Digital	Dezember 2018
H		
Hellfront: Honeymoon	Thunderful	Frühjahr 2019
Hyper Sports R	Konami	Nicht bekannt
I		
Inlight	Sunnyside Games	2019
Ion Maiden	3D Realms	Frühjahr 2019
Ira	Ore Creative	2018
K		
Katamari Damacy Reroll	Bandai Namco	20. Dezember 2018
Killer Queen Black	Bumblebear Games	Frühjahr 2019
L		
Last Encounter	Exordium Games	2018
Luigi's Mansion 3	Nintendo	2019
M		
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
Modern Combat	Gameloft	Nicht bekannt

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Monkey Wall	Game Attack	Nicht bekannt
Monster Energy Supercross – T. O. V. 2	Milestone	08. Februar 2019
N		
NBA 2K Playgrounds 2	2K Sports	Herbst 2018
N.E.R.O.: Nothing Ever Remains Obscure	Soedesco	Frühjahr 2019
New Super Mario Bros. U Deluxe	Nintendo	11. Januar 2019
Ninjala	GungHo. Online Ent.	Frühjahr 2019
O		
Onishuma: Warlords	Capcom	Januar 2019
Our World is Ended	PQube	2019
P		
Penguin Wars	Dispatch Games	2018
Pillars of Eternity	Obsidian Entertainment	Winter 2018
Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	2019
Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli!	Nintendo	16. November 2018
Protoform	Circle Entertainment	2019
Putty Pals	Harmonious Games	2018
Puzzlebox	Bplus	2018
R		
Real Farm	Soedesco	2018
Redout	Nicalis	Nicht bekannt
Reverie	Rainbite	Nicht bekannt
Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
Rollercoaster Tycoon Adventures	Atari	November 2018
RPG Maker MV	NIS America	2019
S		
Saint's Row: The Third	Deep Silver	März 2019
Shadow of Loot Box	Ratalaika Games	Herbst 2018
Shakedown Hawaii	vBlank	Frühjahr 2019
Skullgirls 2nd Encore	Lab Zero	2018
Slay the Spire	Humble Bundle	2019
SNK 40th Anniversary Collection	NIS America	16. November 2018
Soundfall	Drastic Games	2019
Squadron 51	Loomiarts	Winter 2018
Sublevel Zero Redux	Coatsink	2018
Super Smash Bros. Ultimate	Nintendo	07. Dezember 2018
T		
Tale of the Ice Staff	Zodiac Games	2019
Tales of Vesperia: Definitive Edition	Bandai Namco	Winter 2018
Team Sonic Racing	Sega	21. Mai 2019
Terraria	505 Games	2019
The Princess Guide	NIS America	2019
Town (Arbeitstitel)	Game Freak	2019
Travis Strike Again: No More Heroes	Grasshopper Manuf.	18. Januar 2019
Trials Rising	Ubisoft	Februar 2019
U		
Unruly Heroes	Magic Design Studio	2018
V		
Vampyr	Focus Home Interactive	Nicht bekannt
W		
Warframe	Digital Extreme	20. November 2018
Wargroove	Chucklefish Games	Frühjahr 2019
X/Y/Z		
Xenon Racer	Soedesco	Nicht bekannt
Yoshi's Crafted World	Nintendo	Frühjahr 2019

(New) 3DS

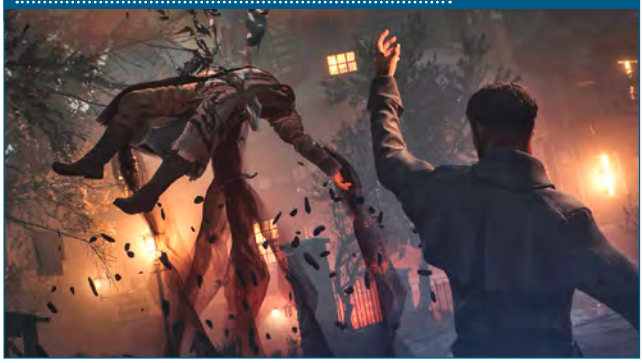
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
Antipole DX	Saturnine Games	2018
D		
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2018
K		
Kirby und das extra magische Garn	Nintendo	2019
M		
Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + B. Jr.s Reise	Nintendo	25. Januar 2019
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2018
Mixed Messages	Activision	2018
R		
Rise: Race the Future	VD-Dev	2018
S		
Shakedown Hawaii	vBlank	2018
Spheroids	Eclipse Games	2018
Y		
Yo-kai Watch 3	Level-5	07. Dezember 2018

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Mario Kart Tour	Nintendo	Winter 2018/2019
The Legend of Zelda	Nintendo	2019

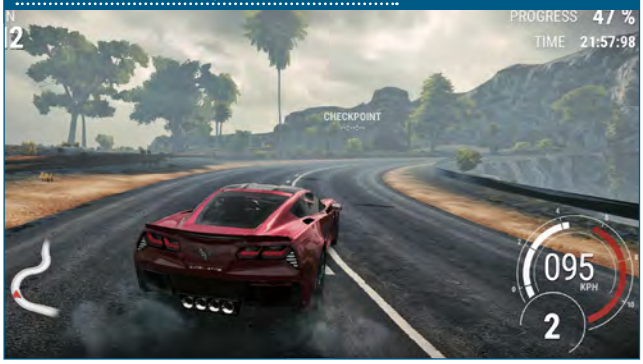
VAMPYR (SWITCH)

Hersteller: Focus Home Interactive | **Genre:** Rollenspiel | **Termin:** Nicht bekannt



GEAR CLUB UNLIMITED 2 (SWITCH)

Hersteller: Microids | **Genre:** Rennspiel | **Termin:** 04. Dezember 2018



Lukas freut sich auf

MARIO KART TOUR

Lange angekündigt, bisher noch ohne jedwelche Details zu Gameplay, Technik und mehr – und trotzdem freue ich mich schon auf die Smartphone-Raserei!

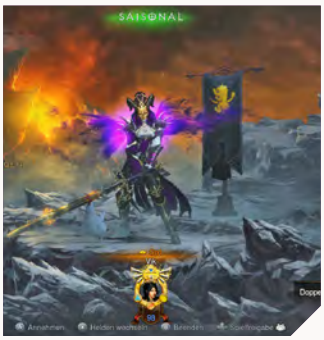
Ja, ich kann *Mario Kart* freilich schon jetzt mobil spielen, schon ganz schön lange sogar. Mit *Mario Kart DS*, *Mario Kart 7* und – dank Switch – *Mario Kart 8* steht meinen Blauer-Panzer-Gelüsten auch unterwegs nichts im Wege. Allein, ich tue es selten. Wenn ich einen Titel spiele, mit dem ich viel Zeit verbringe, dann tue ich das zu Hause. Meinen Nintendo 3DS habe ich nur in absoluten Ausnahmefällen außer Haus benutzt, und wenn, denn nur auf langen Reisen – meinen Arbeitsweg bestreite ich mit dem Fahrrad, da fällt das Spielen etwas schwer. Wenn, dann hole ich auf Reisen lediglich simple Spiele hervor, vor allem *Picross* versüßt mir so manchen langweiligen Überseeflug. So, nach dieser langen Einleitung nun zum eigentlichen Thema: Von *Mario Kart Tour*, welches Nintendo vor einiger Zeit im Rahmen einer Investorenkonferenz ankündigte, erwarte ich mir eben kein vollwertiges *Mario Kart*-Erlebnis, sondern eine simplifizierte Form. Ein *Mario Kart*, das man mit wenigen Eingaben oder vielleicht sogar noch einfacher mit nur einem Finger steuern kann. Das würde mir zu Hause niemals genügen, ist für meine seltenen mobilen Sessions aber geradezu ideal. Noch mehr freut es mich, am Smartphone ranzudürfen und nicht meine Switch aus dem Dock in die große, weite gefährliche Welt entführen zu müssen. Einfach das Handy aus der

Hosentasche holen und los geht's! Das war bei *Super Mario Run* und bei *Animal Crossing: Pocket Camp* so, das wird auch hier so sein. Ja, das mag nicht jedermanns Vorstellung eines *Mario Kart* für unterwegs sein. Will ich das volle Gameplay-Programm, würde ich aber sowieso nie zum Smartphone greifen.

Lukas Schmid

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (32, Redaktionsleiter)



Spielt gerade: Diablo 3: Eternal Collection (Switch), Red Dead Redemption 2 (PS4), Cultures (PC)

Sieht gerade: endlich Pacific Rim 2 und außerdem die 3. Staffel von Lucifer

Und sonst: habe ich die letzten Wochen damit zugebracht, die Abschlussarbeiten im Garten zu erledigen, damit für den Winter alles bereit ist. Ab sofort bleibt dann noch mehr Zeit zum Zocken. Die ist auch bitter nötig bei all den guten Spielen, die diesen Herbst mal wieder erscheinen – ich weiß, Luxusproblem!

LUKAS SCHMID (30, Redakteur)

Spielt gerade: Hellblade (PS4)

Sieht gerade: Black Mirror Season 3

Liest gerade: Dies und das

Und sonst: Wieder mal fällt mir für diesen Kasten nix wirklich Interessantes, Relevantes oder zumindest Amüsantes ein. Ich hatte ein entzündetes Augenlid, aber das hat sich inzwischen zum Glück wieder soweit gelegt. Heute hab ich viel zu viel gegessen, weil eine Kollegin anlässlich ihrer Hochzeit Butterbrezen und Süßkram in die Büroküche gelegt hat. Außerdem hab ich nen Muskelkater vom Laufen. So, genug!

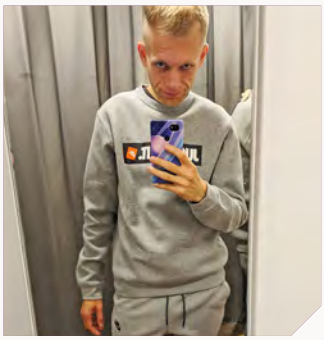
KATHARINA PACHE (31, Redakteurin)

Spielt gerade: Taiko no Tatsujin: Drum 'n' Fun, Dark Souls Remastered, Red Dead Redemption 2

Liest gerade: Ich versuch's noch mal mit Zero K von Don Delillo. Ich quäl mich da jetzt durch.

Und sonst: Habe ich neulich live vom Nebentisch verfolgt, wie jemand aus einem Café geworfen wurde, nachdem diese Person eine Kellnerin zum Weinen brachte. Grüße an alle Beschäftigten in der Gastronomie, da macht man glaube ich so einiges mit.

JOHANNES GEHRLING (27, Volontär)



Spielt gerade: Postknight, Plague Inc.

Sieht gerade: BoJack Horseman

Hört gerade: Das neue Album *Mann unter Feuer* von Money Boy – Krah! Sheesh!

Und sonst: Ich habe mich dazu entschlossen, endlich nach Fürth/Nürnberg zu ziehen, da ich das Pendeln mit der Deutschen Bahn nach zweieinhalb Jahren aus offensichtlichen Gründen endgültig leid bin. Ach ja, wie ich es hasse, Wohnungen zu suchen, wie ich es hasse, umzuziehen. Das kostet so viel Zeit, Arbeit, Nerven und Geld. Und die Mietpreise heutzutage …

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Hört gerade: Bob Dylan – More Blood, More Tracks: The Bootleg Series Vol. 14, Motorpsycho – Roadwork Vol. 5, Nine Inch Nails – Add Violence

Sieht gerade: Mammon – Staffel 2

Liest gerade: Joachim Schlör – Nachts in der großen Stadt. Paris, Berlin, London 1840-1930

Und sonst: Der Klimawandel ist nicht mehr aufzuhalten. Noch Zweifel? Dann siehe rechts – meine Balkonernte von Mitte November. Wenn es so rasant weitergeht, habe ich bald Meerblick.

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Mad TV (auf dem PC in der DosBox), Stellaris (wenn endlich mal das Update rauskommt), Super Mario Bros. 3 (All-Stars-Version, SNES)

Liest gerade: Privatrecht, Beamtenrecht und … europäische Baumarten :D

Und sonst: Kennt ihr das sicherste Anzeichen dafür, dass man alt wird? Die Art und Weise, wie sich die Geburtstagsgeschenke verändern! Zu meinem im Oktober gefeierten 37ten habe ich mir von Mama einen Gemüsehobel gewünscht. Und auch bekommen. Mmmmh … lecker Salat!

COSIMA STANEKER (21, Praktikantin)

Spielt gerade: Pokémon: Let's Go, Evoli!, Golf Story, kein Red Dead Redemption 2

Sieht gerade: Hunter x Hunter

Liest gerade: die Sailor-Moon-Manga und merkt, dass die Serie aus den 90ern ja mal total an der Vorlage vorbei ist.

Und sonst: lebe ich derzeit ein striktes Zockerleben ohne Kompromisse. Dazu zählen die Vernachlässigung des Haushalts, das Essen vieler Tiefkühlprodukte sowie das Trinken süßer Softgetränke. Dabei hatte ich mir für das zweite Halbjahr so viel vorgenommen – verdammt!

EBRU CEBECI (23, Praktikantin)

Spielt gerade: Pokémon: Let's Go, Pikachu!, Rise of the Tomb Raider

Sieht gerade: King of Queens

Liest gerade: Fahrenheit 451

Und sonst: bin ich dank Inktober wieder völlig meiner Leidenschaft fürs Zeichnen verfallen. Am Wochenende habe ich gefühlt 20 Stunden an einer Zeichnung gearbeitet, auf die ich sogar ziemlich stolz bin. Mein Meisterwerk kann ich hier jetzt nicht zeigen, dafür eine Zeichnung, die von meiner Bis-vier-Uhr-morgens-Webseiten-Programmier-Zeit inspiriert wurde.

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	**Viktor Eippert**	**Katharina Pache**	**Johannes Gehrling**
TOP-TITEL	Dark Souls Remastered	Diablo 3: Eternal Collection	Taiko no Tatsujin	Pokémon: Let's Go, Pikachu!
FLOP-TITEL	-	-	Starlink	-

Pokémon: Let's Go! (Switch)
∅ Wertung: 7,25 // Test S. 20

Dass es sich beim ersten Switch-Ausflug der Taschenmonster um eine versimplifizierte Version handelt, kommt mir gerade recht. Wenige Monster, Konzentration aufs Wesentliche – da reizt die Serie sogar mich! **8**

Ich bin nicht der größte *Pokémon*-Fan, doch selbst mir ist *Let's Go* echt zu simpel. Auf der anderen Seite punktet der Switch-Ableger ordentlich bei mir mit dem Nostalgie-Faktor der ersten Taschenmonster-Generation. **7**

Ein klassisches *Pokémon* wäre mir ja lieber. Aber das soll ja kommen, als Lückenfüller taugt *Pokémon: Let's Go!* wohl schon. Außerdem schlau, die große *Pokémon Go*-Nutzergruppe auf die Switch zu locken. **6**

Die ersten „richtigen" *Pokémon*-Spiele für die Switch sind an vielen Stellen abgespeckt, bereiten aber trotzdem großen Spielspaß. Die Beschränkung auf die erste Taschenmonster-Generation sehe ich sehr positiv. **8**

Diablo 3: Eternal Collection (Switch)
∅ Wertung: 7,25 // Test S. 26

Ich hab mich schon ein paarmal an *Diablo 3* versucht, so richtig umgehauen hat es mich aber nie. Für diejenigen, denen das Gameplay zusagt, ist die Switch-Portierung aber eine tolle und technisch saubere Sache. **7**

Obwohl das schon die vierte Plattform ist, auf der ich *Diablo 3* spiele, hat es mich erneut gepackt und Dutzende Stunden lange nicht mehr losgelassen. Das Spielkonzept ist einfach zeitlos und besonders im Koop klasse! **9**

Erstens ist das Spiel gefühlt uralt, zweitens hat mich das Spielprinzip schon damals nicht gefesselt, selbst im Koop-Modus. Aber schön für die Switch-Besitzer, die jetzt auch nach Lust und Laune looten und leveln können. **6**

Diablo 3 trifft meinen Genre-Geschmack zwar nicht wirklich, gerade im unkomplizierten lokalen Multiplayer kann ich dem Blizzard-Titel aber durchaus etwas abgewinnen. Die Portierung ist technisch einwandfrei. Gut! **7**

Starlink: Battle for Atlas (Switch)
∅ Wertung: 6,75 // Test S. 30

Die Plastikfiguren-Sammelei kann mir gestohlen bleiben, weshalb ich ausschließlich zur digitalen Version des Spiels greife. Dann aber ist es ein nicht berauschendes, aber definitiv unterhaltsames Weltraum-Action-Abenteuer. **6**

Ganz klare Sache: Erst mit der Ankündigung der *Star Fox*-Inhalte hat Ubisofts Weltraum-Action mein Interesse geweckt. Den Spielzeug-Aspekt hätte ich zwar nicht gebraucht, gut gemacht sind die Toys aber trotzdem. **8**

Nee, also das letzte Mal Interesse an einem Spiel mit Raumschiffen hatte ich bei *Mass Effect* (*Andromeda* ausgenommen). Noch mehr herumstehenden Krempel wie etwa Plastikspielzeug brauche ich auch nicht. **5**

Für mich das beste Spiel mit Star Fox seit Langem. Auf die Plastik-Spielsachen kann ich zwar gut und gerne verzichten, spielerisch hat *Starlink* aber seinen Reiz. Fremde Planeten, Raumschiffe, Sci-Fi: Das MUSS ich gut finden! **8**

Dark Souls Remastered (Switch)
∅ Wertung: 7,5 // Test S. 34

Ich habe mit *Bloodborne* auf der PS4 meine Vorliebe für *Souls*-Spiele entdeckt. *Dark Souls* habe ich bisher noch nicht versucht, bin aber froh, jetzt auf der Switch endlich auch diese Lücke geschlossen zu haben. Verdammt gut! **9**

Von den *Souls*-Spielen habe ich bisher nur das erste *Dark Souls* gespielt – und bin sogar ziemlich weit gekommen. Bis zum Ende habe ich die Tortur aber nicht durchgehalten. Vielleicht hole ich das auf der Switch jetzt nach. **8**

Ein moderner Klassiker, für die Switch viel besser umgesetzt als ich dachte. Kann zwar nicht mit der PC-Fassung mithalten, aber so schlimm ist es jetzt auch nicht, mobil in 720p und mit 30fps zu spielen. **8**

Puh, mit *Dark Souls* kann ich wirklich gar nichts anfangen. Der irrsinig hohe Anspruch bereitet mir absolut keinen Spaß, im Gegenteil. Ich spiele nicht, um mich selbst zu quälen und meine Leidensfähigkeit auszureizen. **5**

Mega Man 11 (Switch eShop)
∅ Wertung: 7,5 // Test S. 36

Wenn ich die die Wahl habe, dann ziehe ich den Retro-Look der klassischen *Mega Man*-Spiele respektive des neunten und zehnten Teils vor. Die neue Grafik ist aber auch okay und spielerisch ist der Titel echt gelungen. **8**

Seinerzeit ist die Reihe mit dem blauen Bomber komplett an mir vorbeigezogen, inzwischen habe ich zumindest ein paar Ableger gespielt. Schön, dass mit *Mega Man 11* nach langer Zeit Nachschub kommt. **7**

Der alte Grafikstil ist mir noch ein bisschen lieber, aber spielerisch kann sich *Mega Man 11* wirklich sehen lassen. Trifft mit seinem Design bestimmt nicht jeden Geschmack, Fans wird's aber wohl bekommen. **7**

Ich bin jetzt kein riesiger *Mega Man*-Fanboy, mag den Roboterjungen im blauen Anzug aber. Als Spieler mit Vorliebe für Jump & Runs gefällt mir *Mega Man 11* gut, vor allem den Grafikstil finde ich durchaus gelungen. **8**

Taiko no Tatsujin DnF (Switch)
∅ Wertung: 7,25 // Test S. 44

Ich liebe Rhythmusspiele, allen voran *Donkey Konga*, *Elite Beat Agents* und die alten *Guitar Hero*-Ableger. *Taiko no undsoweiterundsofort* ist zwar nicht ganz so gut und die Steuerung hat Aussetzer, Spaß hatte ich aber auch hier. **7**

Am meisten Charme versprühen die *Taiko no Tatsujin*-Spiele in den japanischen Arcade-Hallen samt Mega-Trommel. Aber auch mit der kleinen USB-Trommel hatte ich reichlich Freude an der Switch. **7**

Die Musikauswahl ist teilweise hart – Vocaloid-Songs sollte man immer in vorsichtigen Dosen konsumieren! Aber: Das Spiel macht jede Menge Spaß (von der Kalibrierung abgesehen) und viele Tracks gehen ins Ohr. **8**

Rhytmusspiele stehen und fallen für meinen Geschmack mit der Musik. Die ist in diesem Switch-Titel okay, mehr Spaß habe ich aber halt mit elektronischer Musik wie Dubstep, Drum and Bass und Ähnlichem. **7**

Switch

POKÉMON
LET'S GO, PIKACHU! & LET'S GO, EVOLI!

Rollenspiel Ein Jahr ist es her, seitdem die *Pokémon*-Spiele *Ultrasonne* und *Ultramond* für den 3DS erschienen sind. Nun hat auch die Switch endlich ihre eigenen Serienableger erhalten. Mit *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* und *Evoli!* will Nintendo neue wie alte Fans vor den Bildschirm locken.

Seit mehr als zwei Jahrzehnten begeistert das *Pokémon*-Franchise Millionen von Fans und spült dem Videospielmagnaten Nintendo zahlreiche Yen in die Kassen. Mit dem Release der Switch im März 2017 stand es daher außer Frage, dass die beliebten Taschenmonster, die seit jeher auf den diversen Handheldsystemen des japanischen Großkonzerns beheimatet sind, auch die erfolgreiche Hybridkonsole erobern würden. Ende Mai 2018 kündigte Nintendo mit *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* und *Pokémon: Let's Go, Evoli!* schließlich die lang ersehnten, neuen Ableger der Hauptreihe an. Das Credo der Entwickler, die fantastische Fauna Kantos den *Pokémon Go*-Enthusiasten sowie gänzlich unbefleckten Spielern schmackhaft zu machen, stiftete schon bald Unmut unter den Trainer-Veteranen. Einzig und allein die zeitgleiche Ankündigung eines unverdünnten Hauptspiels für 2019 vermochte die zahlreichen Befürchtungen der langjährigen Fans zu zerstreuen. Im Angesicht der augenscheinlich auseinan-

Die Veröffentlichung von *Pokémon Gelb* ist mehr als 18 Jahre her. Das damalige Pixel-Kanto wurde zwischenzeitlich ordentlich aufpoliert und liebevoll gestaltet.

Wilde Pokémon tauchen zwar noch immer im hohen Gras auf, laufen jetzt aber frei über das Gelände. Berührt ihr sie, wird eine Fangsequenz gestartet.

Das Fangsystem ersetzt den Kampf mit wilden Pokémon und entstammt dem Mobile-Spiel *Pokémon Go*. Mit Geschick und Bonbons ist das Pikachu im Sack – äh, Ball.

Evoli beziehungsweise Pikachu lieben Streicheleinheiten und schauen auch dann noch zu euch auf, wenn ihr sie mit urkomischen Accessoires schmückt.

derklaffenden Zielgruppen soll *Pokémon: Let's Go!* nichtsdestotrotz eine Brücke zwischen Nostalgie und Neuem schlagen. Ob den Entwicklern dieser schwierige Spagat gelungen ist?

Der Knechtkapsel entsprungen

Zu Beginn des Spiels wählt ihr einen von vier männlichen beziehungsweise weiblichen Charakteren und gebt eurem digitalen Alter Ego einen Namen. Da es sich bei *Pokémon: Let's Go!* um eine Hommage auf die im Jahr 2000 für den Gameboy erschienene *Gelbe Version* handelt, beginnt euer Abenteuer im Dörfchen Alabastia. Ehe ihr euchs verseht, fordert euer Rivale euch dazu auf, ihm zum Labor des berühmten Pokémon-Professors Samuel Eich zu folgen. Dort, so verspricht er, erhaltet ihr nämlich euer allererstes Pokémon! Aufgeregt stürmt ihr aus dem Haus und begegnet dem besagten Professor am Dorfausgang.

So weit, so bekannt. Die folgenden Ereignisse sind jedoch selbst für gestandene Trainer ein absolutes Novum. Während ihr mit Eich stumm ein paar freundliche Worte wechselt, werdet ihr nämlich von einem besonders frechen Evoli (oder Pikachu) attackiert. Zwar gelingt es euch, das niedliche Monster zu fangen, dafür platzt euer Starter-Pokémon schon bald aus der schützenden Kapsel und macht es sich auf eurem Kopf bequem. Euer Rivale entscheidet sich derweil für ein Pikachu (oder Evoli) und fordert euch zum Kampf heraus.

Der Rivale, der mich liebte

Die weitere Handlung bietet insbesondere für Fans der Spielereihe keine großen Überraschungen. Auf eurem Weg zum Pokémon-Champ müsst ihr acht Arenaleiter besiegen, die Top Vier bezwingen, Team Rocket in Grund und Boden stampfen und ganz nebenbei euren Pokédex mit allen 151 in Kanto lebenden Pokémon befüllen. Auch wenn man sich mittlerweile an das repetitive Konzept der Reihe gewöhnt hat, ist die Handlung in *Pokémon: Let's Go!* auffällig dünn. Zwar gibt es ein paar wenige, sehr schön animierte Zwischensequenzen, dafür ist der Dialoganteil auf ein Minimalstes beschränkt. In der Folge ist es kaum möglich, eine Bindung zu den Charakteren aufzubauen – ein echtes Manko in Anbetracht der anvisierten Zielgruppe. Vor allem euer Rivale, der nicht nur ekelhaft freundlich zu euch ist, sondern auch eine unglaublich flache Persönlichkeit besitzt, tut sich hier besonders negativ hervor. Bis auf ein paar wenige Ausnahmen sollten Veteranen wie Neueinsteiger also nicht mit gehaltvollen oder gar spannenden Handlungssträngen rechnen.

Liebesgrüße aus Kanto

Neben der ausgezeichneten musikalischen Vertonung sorgt auch die Grafik sofort für Begeisterung. Das Kanto, wie wir es bereits aus mehreren Serienablegern kennen, wurde für die Switch ordentlich aufpoliert und liebevoll neuinterpretiert. Im Vergleich zu *Pokémon: Let's Go!* wirken die direkten Vorgänger *Ultrasonne* und *Ultramond* furchtbar verstaubt. Angesichts der in die Jahre gekommenen Hardware des 3DS verwundert das aber auch kaum. Ob auf Route 1, im Vertania-Wald oder zu Füßen des Arenaleiters und Frauenschwarms Rocko – Kanto ist grell, bunt und zuckersüß. Wem der niedliche Look der letzten Teile gefällt, kommt hier auf jeden Fall auf seine Kosten.

Die ruckelnden Alola-Kämpfe sind derweil einer flüssigen Performance gewichen. Hier gibt es fast nichts zu beanstanden, nur die Ladebildschirme sind einen Tick zu lang, zudem gehen die Laufanimationen eures Charakters unsanft ineinander über. Beäugt man die verpixelten Schatteneffekte, macht sich zudem der Mangel zur Detailliebe deutlich, der sich auch in den wiederkehrenden Texturen und starren Gesichtsausdrücken der Figuren widerspiegelt. Zudem hinterlässt das Fehlen eines Tag-Nacht-Zyklus einen faden Beigeschmack – hier hätten wir gern auf die Vorlagentreue verzichtet.

Komm, schnapp sie dir!

Doch jetzt genug der Technik und auf ins Abenteuer. Immerhin wartet *Pokémon: Let's Go!* mit einigen Neuerungen auf. Im Fokus steht dabei das Fangsystem, das

Die Starter-Pokémon Evoli und Pikachu machen es sich die gesamte Reise über auf eurem Kopf bequem.

WIE DIE ZEIT VERGEHT …

Vor mehr als 18 Jahren erschien das Rollenspiel-Abenteuer *Pokémon Gelb* in Europa. *Pokémon: Let's Go!* hat sich jetzt den Klassiker in Sachen Spielweltgestaltung zum Vorbild genommen. Lasst uns gemeinsam die ersten Schritte durch Kanto machen und in Erinnerungen schwelgen …

Die Reise startet

Euer Zimmer

Euer Abenteuer als Trainer beginnt in eurem Zimmer – wie man es gewohnt ist. Während euer Charakter in *Pokémon Gelb* noch vor dem Super Nintendo hocken musste, nennt er heute natürlich eine brandneue Nintendo Switch sein Eigen. Ein nettes Detail, das sich wie ein roter Faden durch die *Pokémon*-Reihe zieht.

Daheim ist es am schönsten

Alabastia

Eure Heimat Alabastia ist in *Pokémon: Let's Go!* deutlich bunter als vor 18 Jahren. Lediglich die weißen Fassaden der drei Häuser erinnern an das kultige Farbenwortspiel. Die Bewohner sowie die Anordnung der Häuser und Grünflächen sind dagegen unverändert. Eine wirklich gelungene Umsetzung des beliebten Originals.

Liebe für Käfer-Pokémon

Vertania-Wald

Der Vertania-Wald gehört nach Route 1 und 2 zu den ersten Gebieten, die man als frisch gebackener Trainer unsicher macht. Die Lichteffekte erzeugen in *Pokémon: Let's Go!* trotz schwacher Schattenleistung eine stimmungsvolle Atmosphäre. Die frechen Käfersammler sind auch heute noch mit viel Leidenschaft und einigen Raupys dabei.

Ein guter Trainer werden

Kämpfe

Die abstrakten Begegnungen zweier Pixel-Pokémon sind ansprechend gestalteten Kampfarealen gewichen, in denen sich die Trainer gegenüberstehen. Auch das Interface ist deutlich offener, zwischen der Switch und dem Gameboy liegen in puncto Bildschirmgröße aber auch (zum Glück!) Welten.

Heilung ist das A und O

Pokémon Center

In *Pokémon Gelb* konnte man im Pokémon Center nicht nur seine Taschenmonster heilen, sondern sie auch am PC gegen andere austauschen. In *Pokémon: Let's Go!* habt ihr die Boxen praktischerweise immer mit dabei. Zurück bleiben ein freundlich gestalteter Raum und ein grinsendes, rosafarbenes Chaneira.

Auf dem Weg zum Champ

Arena von Marmoria

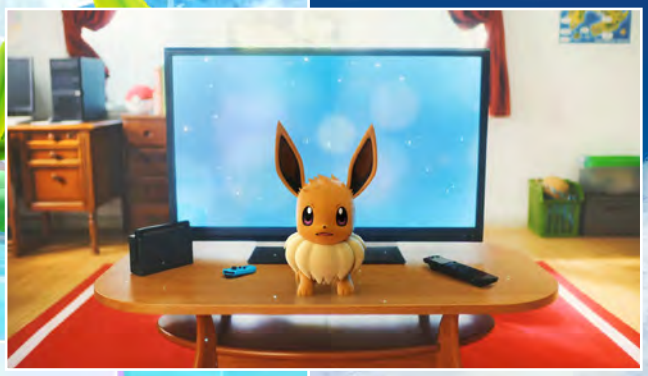
Betrachtet man Rockos Arena in Marmoria-City im direkten Versionsvergleich, fällt auf: Die steile Vogelperspektive der alten Spiele ist längst passé. An den Rätseln hat sich hingegen nicht viel geändert, dafür müsst ihr aber gewisse Anforderungen erfüllen, um die Arenen überhaupt zu betreten. Immerhin sollt ihr gut vorbereitet sein!

an das beliebte Mobilspiel *Pokémon Go* angelehnt ist und die traditionellen Kämpfe gegen wilde Monsterchen ersetzt. Die Pokémon springen euch also nicht mehr aus dem hohen Gras an die Gurgel, sondern laufen frei über die Oberwelt. Berührt ihr eines der Monster, startet eine Fangsequenz. Spielt ihr im TV-Modus, ahmt ihr nun mit dem Joy-Con eine Wurfbewegung nach, die mithilfe der eingebauten Bewegungssensoren umgesetzt wird. Ob ihr ein Pokémon erfolgreich einkapselt, hängt dabei nicht nur von eurem Geschick und Timing, sondern auch von den verwendeten Beeren und Bällen ab. Trotz des etwas kniffligen, seitlichen Zielens und der festen Kameraeinstellung funktioniert das Ganze recht gut. Im Handheldmodus wirft es sich jedoch noch leichter: Hier könnt ihr euch nämlich – ähnlich wie beim Bogenschießen in Zelda: BotW – durch das Bewegen der Switch frei umschauen und mit einem Tastendruck den Pokéball mittig werfen. Der Pro-Controller wird leider nicht unterstützt.

Bleibt die große Frage, ob das neue Fangsystem die Pokémon-Kämpfe der klassischen Spiele obsolet macht und zeitgleich für genug Erfahrungspunkte sorgt. Tatsächlich lassen sich beide Fragen mit einem vorsichtigen „Ja" beantworten. Die Systeme sind zwar sehr unterschiedlich, dafür aber ähnlich repetitiv und – Hand aufs Herz – nur Mittel zum Zweck. Das Fangen der Pokémon hat jedoch den entscheidenden Vorteil, dass es schlicht viel kürzer dauert als die x-te wilde Kampfbegegnung. Auch beim Aufstufen eurer Poké-Crew ist kein negativer Effekt bemerkbar, da ihr für jedes gefangene Pokémon Erfahrungspunkte erhaltet, die automatisch an alle Teammitglieder verteilt werden. Je nachdem, wie geschickt ihr euch beim Werfen anstellt, werden die Punkte sogar mit festgelegten Faktoren multipliziert. Dass die Pokémon jetzt frei in Kanto flanieren, trägt zudem maßgeblich zur Lebendigkeit der Szenerien bei und erfreut das Fanherz. Der einzige Knackpunkt liegt in den sehr gnädigen Spawn-Raten auch seltener

Acht Arenaleiter warten in Kanto auf euch. Die Arenen dürft ihr nur betreten, wenn ihr die entsprechenden Anforderungen erfüllt. Als Belohnung gibt es die Orden.

Für 2019 wünschen wir uns noch mehr der raren, doch sehr wunderschön gestalteten Zwischensequenzen.



Leider ergeben sich durch den Koop-Modus unschöne 2v1-Konstellationen, die aus dem ohnehin schon anspruchslosen Spiel die restliche Luft herauslassen.

Monster – einen Pokédex zu befüllen ging noch nie so schnell.

Professor Eich will sie alle

Wenig überraschend mutiert ihr dank des Fangsystems auf eurer Reise durch Kanto leider zu einem waschechten Poké-Horter. Überflüssige Pokémon schickt ihr daher an Professor Eich, der euch im Gegenzug leckere Bonbons schenkt – ein potenziell mörderisch-kausaler Zusammenhang sei einmal dahingestellt. Damit ihr dafür nicht ständig zum nächsten PC rennen müsst, habt ihr zum Glück jederzeit Zugriff auf eure Boxen, in denen all eure Taschenmonster lagern. Diese Funktion kann der Serie künftig sehr gerne erhalten bleiben. Für deutlich weniger Begeisterung sorgt der Umstand, dass es nur eine einzige Box gibt, in die all eure Pokémon geworfen werden. Dass man hier auf das altbewährte Sortiersystem verzichtet hat, ist frustrierend und ergibt schlicht keinen Sinn. An dieser Stelle sei gesagt, dass der Beutel leider unter ähnlichen Problemen leidet.

Ich will der Allerbeste sein

An den Trainer-Kämpfen wurde indes auf den ersten Blick wenig gerüttelt. Eure Pokémon treten wie immer in mehreren Runden gegen die eures Gegners an. Mit dem Einsatz geschickter Attacken versucht ihr, die Lebenspunkte eures Gegenübers zu reduzieren. Wer Pech hat, wird mit schädlichen Effekten belegt oder fällt dank kampfunfähiger Pokémon in Ohnmacht. Damit dieser Fall eintritt, muss man sich jedoch schon arg dämlich anstellen – *Pokémon: Let's Go!* mangelt es nämlich erheblich an einer anständigen Herausforderung. Dass sowohl Pikachu als auch Evoli relativ früh im Spielverlauf sehr mächtige, individuelle Attacken erlernen, verstärkt diesen Effekt leider noch zusätzlich.

Alteingesessenen Kämpfern fällt natürlich unweigerlich auf, dass eine Menge Kernfunktionen aus den regulären Hauptspielen fehlen. Dazu gehören die Fähigkeiten der Pokémon, das Halten von Items im Kampf sowie die Wettereffekte. Angesichts der neuen Zielgruppen ergeben diese Einschränkungen durchaus Sinn und fallen ehrlich gesagt im normalen Spielverlauf kaum auf. Kampferprobte Trainer-Veteranen, die in ihrer Freizeit mit Fleißpunkten jonglieren, sind dadurch jedoch bei *Pokémon: Let's Go!* an der völlig falschen Adresse. Ihr habt zwar die Möglichkeit, die Statuswerte eurer Schützlinge im Austausch gegen seltene Objekte zu maximieren und das Wesen der fangbaren Pokémon vorab zu bestimmen, dafür könnt ihr jedoch unter anderem keine Pokémon züchten. Wer für ernsthafte, kompetitive Kämpfe

Natürlich erscheint auch Team Rocket wieder auf der Bildfläche. Es liegt an euch, Jessie, James und die restlichen Rüpel aufzuhalten. Und Mauzi, natürlich.

Man kann zwar keine Taschenmonster züchten, dafür verrät euch ein NPC gegen einen happigen Obulus, welches Wesen die nächsten fangbaren Pokémon haben.

Sobald ihr die acht Arenaleiter besiegt habt, warten die Top Vier auf euch. Auf dem Weg zum Champ ist euer Starter mit dabei.

brennt, sollte daher wohl eher auf das nächste Spiel der Hauptreihe, das 2019 erscheint, warten.

Evoliliebe und Pikachuchu

Während sich beim Fang- und Kampfsystem aber letztlich die Meinungen spalten werden, sind die beiden Starter-Pokémon Evoli und Pikachu ohne Frage zwei absolut niedliche Reisegesellen. Wer mag, krault seinem Liebling das Fell und füttert ihn mit leckeren Beeren. Auch den anderen Pokémon schenkt ihr Zuneigung, solange sie hinter euch herlaufen. Je inniger die Beziehung zu euren Monstern, desto öfter weichen sie in Kämpfen aus und befreien sich selbstständig von gegnerischen Schadenseffekten. Das ist eine überaus bequeme wie triviale Funktion, die leider aus den Hauptspielen übernommen wurde und den bereits sehr leichten Kämpfen den restlichen Pep nimmt. Immerhin müsst ihr dank eures Starters auch in *Pokémon: Let's Go!* keines eurer Pokémon den berühmten virtuellen Maschinen, kurz VMs, opfern. Wollt ihr Büsche zerschnippeln, auf Wellen reiten, Steinblöcke schubsen, Licht ins Dunkel bringen oder in andere Städte fliegen, braucht ihr also keine besonderen Attacken-Slots zu verschwenden. Leider ist es bis zum Schluss sehr fraglich, wozu genau man all diese Spezialfähigkeiten überhaupt braucht, da Kanto nicht ganz so vielfältig ist, wie es zu Beginn vielleicht scheint.

Auf den zweiten Blick

Wer die zehn Städte und 25 Routen zum ersten Mal bereist, dem fällt womöglich gar nicht auf, dass das Kanto aus *Pokémon: Let's Go!* seiner Vorlage in vielen Aspekten hinterherhinkt. So mangelt es an den vielen, kleinen Rätseln, für die man einst gern mehrere Male die Gebiete durchgekämmt hat. Darüber hinaus kommt ihr auf eurer Reise an diversen kultigen Gebäuden vorbei, die sich auf den zweiten Blick jedoch als müde Attrappen herausstellen. Wozu gibt es den Fahrradladen, wenn man kein Fahrrad haben kann? Wozu die Spielhalle, wenn man nicht spielen kann? Warum wird der Go Park, in dem ihr eure aus *Pokémon Go* übertragenen Monster komischerweise wiederholt einkapseln müsst, irrtümlich als Safari-Zone angepriesen? Das mag, wie gesagt, neuen Spielern nicht auffallen, Nostalgikern bricht es aber womöglich das Herz. Überdies erscheint das Ausradieren all dieser abwechslungsreichen Minispiele und Örtlichkeiten im Zuge der Simplifizierung eher irrsinnig als notwendig.

Das erste Mal zu zweit

Dass man Kanto erstmals zu zweit unsicher machen kann, ist indes eine willkommene Neuerung. Der Koop-Modus, der laut Nintendo insbesondere Familien vor den Bildschirm locken soll, ist technisch einwandfrei. Sobald Spieler Zwei den zweiten Joy-Con schüttelt, fällt er aus dem Himmel zu euch herab und steht euch zur Seite. Leider hat euer Partner absolut keine Rechte in der offenen Spielwelt; er kann keine Schilder lesen, keine Pokémon berühren und auch keine Kämpfe starten. Es bleibt schlicht gesagt kaum ein Grund übrig, der dafürspricht, gemeinsam durch Kanto zu laufen. Immerhin kann euer Mitspieler jederzeit Fang- und Kampfsequenzen beitreten und euch unter die Arme greifen. Dabei übernimmt er in Konfrontationen automatisch das zweite Team-Pokémon. Dass man dadurch absolut jeden 1v1-Kampf in eine unfaire 2v1-Konstellation ummünzen kann, wirkt in Anbetracht des niedrigen Schwierigkeitsgrades recht banal. Der Koop-Modus ist daher in erster Linie für Spieler geeignet, die Kindern das Pokémon-Universum nahebringen möchten.

(K)ein Ende in Sicht

Wenn ihr die Haupthandlung abgeschlossen habt, steht es euch frei, die Arenaleiter sowie die Top Vier erneut zu bezwingen. Für weitere Spannung sorgen die neuen Meister-Trainer. Bei diesen handelt es sich um spezielle Gegner, die ein spezifisches Pokémon auf ein hohes Level trainiert haben. Erst wenn ihr dasselbe Pokémon an eure Teamspitze setzt, könnt ihr die Meister herausfordern. All diese Kämpfe sorgen letztlich doch noch für ein wenig Abwechslung

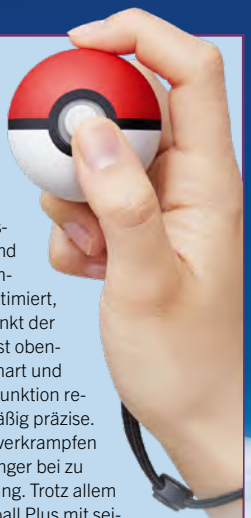
Euer Starter-Pokémon lernt sogenannte geheime Techniken, die viele wohl als „VMs" kennen. Wie in Sonne/Mond belegen die Fähigkeiten keine Attacken-Slots.

Im fortgeschrittenen Spielverlauf trefft ihr auf die Meister-Trainer, die ein Pokémon hochtrainiert haben. Der Clou: Ihr müsst mit demselben Monster kontern.

WAS TAUGT DER POKÉBALL PLUS?

All die Jahre haben wir uns danach gesehnt, die niedlichen Taschenmonster mit einem echten Ball einzufangen. Mit dem Pokéball Plus erfüllt sich dieser Trainer-Traum endlich.

Mit dem optional erwerbbaren Pokéball Plus (ca. 50 Euro), der (zumindest vorerst) exklusiv das mystische Pokémon Mew enthält, könnt ihr euren Charakter trainergetreu steuern. Zudem habt ihr die Möglichkeit, eure digitalen Taschenmonster auf die Kapsel zu übertragen und mitzunehmen. Bei der Produktqualität hat sich Nintendo nicht lumpen lassen – der Ball ist erstklassig verarbeitet und fühlt sich dank fein gummierter Oberfläche und ordentlichem Gewicht angenehm an. Leider sind Kugelgröße sowie Schlaufenlänge auf Kinderhände optimiert, der Druckpunkt der Haupttaste ist obendrein etwas hart und die Schüttelfunktion reagiert nur mäßig präzise. In der Folge verkrampfen Hand und Finger bei zu langer Nutzung. Trotz allem ist der Pokéball Plus mit seinen integrierten LEDs, Vibrationen und Geräuschen das wohl hochwertigste Poké-Gadget der letzten Jahre.



und einen ordentlichen Schwierigkeitsgrad.

Zudem könnt ihr natürlich jederzeit euch bekannte Spieler online sowie lokal herausfordern. Dabei zieht ihr entweder mit einem freien Team in die Arena oder setzt den Erfahrungslevel eurer Pokémon temporär auf Stufe 50 fest, um eine faire Basis zu schaffen. Natürlich solltet ihr ebenfalls nicht vergessen, euren Pokédex vollends zu befüllen. Dabei kommen euch der bereits erwähnte Go Park sowie der Link-Tausch zugute. Die Übertragung der Pokémon aus *Pokémon Go* sowie die Online-Funktionen konnten wir bis Redaktionsschluss leider nicht testen. Beachtet jedoch, dass ihr für Letztere eine Nintendo-Online-Mitgliedschaft benötigt.

Vorsätze fürs neue Jahr

Pokémon: Let's Go! bringt einige Neuerungen in die kunterbunte Welt der Taschenmonster, die dem beliebten Spielprinzip eine neue Perspektive verleihen. Besonders das Fangsystem sowie die herumstreunenden Pokémon sorgen für eine eindringliche Trainer-Erfahrung. Auch die beschnittenen Kämpfe machen noch eine Menge Spaß, auch wenn sie euch kein großartiges Taktikverständnis abverlangen und für kompetitive Spieler kaum von Interesse sind. Bezüglich dieser Aspekte kann man also durchaus die Meinung vertreten, dass Nintendo der schwierige Spagat zwischen den Zielgruppen gelungen ist. Leider zeichnen diverse andere Macken ein gänzlich anderes Bild. So wurde die einst so wunderbare Spielwelt im Namen der Vereinfachung um zahlreiche Details beraubt, die wohl auch neuen Spielern viel Freude gebracht hätten. Zurück bleiben gemischte Gefühle und die Hoffnung, dass sich Nintendo 2019 zwar wieder auf Altbewährtes besinnt, aber seinen Ausflug durch das neue, alte Kanto und die damit verbundenen frischen Ideen nicht vollkommen vergisst. Das Fangsystem, die Zwischensequenzen und einen besseren Koop-Modus sehen wir nämlich gerne wieder.

Cosima Staneker

Irgendwann könnt ihr sogar auf Glurak fliegen! Eure Reichweite ist jedoch auf die verschiedenen Spielabschnitte beschränkt.

MEINUNG
Cosima Staneker

***„Pokémon: Let's Go, Evoli!* & *Pikachu!* haben mich leider nicht vollends überzeugt."**

Das liegt nicht einmal am neuen Fangsystem oder an den beschnittenen Kämpfen, sondern allem voran an Nintendos Prämisse, einen noch zugänglicheren Teil entwickeln zu müssen, um neue Spieler zu gewinnen. Die *Pokémon*-Spiele sind und waren nie derart kompliziert, als dass eine solche Entscheidung vonnöten gewesen wäre. Natürlich gibt es Fans, die sämtliche Funktionen ausreizen, das wurde jedoch nie von der restlichen Spielerschaft vorausgesetzt. Die Anbindung an *Pokémon Go* sowie den Koop- und TV-Modus hätte man auch in ein reguläres Spiel integrieren können. Für mich ist *Pokémon: Let's Go!* daher per se kein schlechtes Spiel, ich zweifle jedoch an Nintendos Entscheidung, ein bereits massentaugliches Spiel auf seine simple Basis herunterzubrechen.

Pokémon: Let's Go, Evoli!/Pika.!

Termin: 16.November 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Game Freak
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 8
Hier hat Nintendo gute Arbeit geleistet. Jetzt noch an den Details schrauben, dann ist's perfekt.

SOUND 10
Sprache/Text: -/Deutsch
Die musikalische Untermalung ist großartig, hier kommen richtig nostalgische Poké-Gefühle auf.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Touchscreen, Gyrosensor
Bis auf das seitliche Werfen während eines Fangversuchs bereitet die Steuerung keine Probleme.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Das Spielprinzip macht wie gewohnt Spaß, leider gibt es nicht allzu viel zu tun. Auch die Handlung ist dünn und der Pokédex verhältnismäßig schnell voll.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: 2 **Spieler offline:** 2
Der Koop-Modus ist zwar eine willkommene Neuerung, hier sollte jedoch nachjustiert werden. Die lokalen Kämpfe gegen andere Trainer machen Spaß.

PRO / CONTRA
- ++ Sehr gute musikalische Untermalung
- ++ Lebendigere Spielwelt dank Pokémon
- \+ Aufpolierte Grafik, flüssige Performance
- \+ Basisspielprinzip noch immer packend
- \+ Niedliches Pikachu/Evoli als Begleiter
- \+ Gelungene Fangfunktion
- \+ Tolle Zwischensequenzen
- – Ausbaufähiger Koop-Modus
- – Suboptimale Boxen- und Beutelordnung
- – Unnötige Reduktion an vielen Ecken
- – Dünne und wenig spannende Handlung
- –– Sehr geringer Schwierigkeitsgrad

WERTUNG/FAZIT

79

„Ein gutes Abenteuer mit frischen Ideen. Für langjährige Fans jedoch kaum ansprechend."

N-ZONE Switch HIT

DIABLO 3 ETERNAL COLLECTION

Action-Rollenspiel Bereits auf vier Konsolen und am PC rief Blizzard zur Dämonenjagd, nun öffnet *Diablo 3* seine Höllenpforten auch auf der Switch. Lohnt sich der (erneute) Abstieg in die Flammen?

Wenn man rein auf die Veröffentlichungsdaten sieht, könnte man sagen, Blizzard setzt Nintendo-Fans mit der Switch-Veröffentlichung von *Diablo 3: Eternal Collection* richtig alten Käse zum vollen Preis vor die Nase. Schließlich erschien der aktuelle Genre-Primus der Hack&Slay-Rollenspiele bereits 2012 für PC. Allerdings trügt der Schein, denn seit der Erstveröffentlichung hat sich die Dämonenjagd durch die Abschaffung des Echtgeld-Auktionshauses, unzählige Patches, ein gelungenes Add-on, eine zusätzliche DLC-Klasse, reichlich neue Spielinhalte und als Resultat all dessen durch eine völlig neue Spielbalance über die Jahre hinweg radikal verändert. Die *Eternal Collection* umfasst all diese Verbesserungen und liefert euch dank der Portabilität der Switch somit das ultimative *Diablo 3*-Erlebnis in jeder Lebenslage. Doch reicht das aus, um Kenner des Spiels erneut zu begeistern und *Diablo*-Neulinge anzusprechen?

Alter Hut oder großer Spaß?

Ob sich ein erneuter Höllenritt für alte Hasen lohnt, hängt maßgeblich davon ab, wie lange der letzte Ausflug in die Spielwelt Sanktuario zurückliegt. Wenn ihr die Inhalte des Add-ons *Reaper of Souls* bereits kennt und auch den Totenbeschwörer gespielt habt (oder kein Interesse an ihm habt), bleibt nur das Argument des portablen *Diablo*-Spielens mit der Switch übrig. Wobei die Möglichkeit, überall auf Dämonenjagd gehen zu können, sicherlich nicht zu vernachlässigen ist. Wer aber nur Vanilla-*Diablo 3* kennt, oder dem Blizzard-RPG bisher komplett entsagt hat und auch nur ansatzweise an dieser Art Spiel interessiert ist, wird sehr viel und sehr lange Spaß mit der *Eternal Collection* von *Diablo 3* haben! Denn auch Ende 2018 macht das geniale Spielkonzept, bei dem man Scharen von Dämonen und Monster tötet, die Charaktere stetig weiterentwickelt und vor allem lootet, lootet, lootet, immer noch unverschämt viel Spaß. *Diablo 3*

Die Spielareale unterscheiden sich deutlich voneinander und bieten reichlich Abwechslung. Von dunklen Verliesen bis zu heiligen Himmelsgärten ist alles vertreten.

Das Inventarmanagement ist gut für den Controller umgesetzt, lediglich im Mehrspieler an einer Konsole wird's umständlich.

Am meisten Spaß macht *Diablo 3* im Mehrspieler. Ihr könnt zusammen an einer Konsole, lokal per Wi-Fi oder online spielen.

macht dabei einen exzellenten Job, euch stets bei der Stange zu halten. Es gibt immer bessere Items zu finden, weitere Herausforderungen zu meistern und neue Wege, den Charakter zu verbessern.

Auf ins Abenteuer!

Grundsätzlich stehen euch zwei Spielweisen zur Wahl: Zunächst die klassische Story-Kampagne, in der ihr in fünf Akten der Reihe nach durch den Großteil der Spielwelt gelenkt werdet. Darin erlebt ihr eine zwar vorhersehbare, aber gut präsentierte, toll auf Deutsch vertonte (zunächst ist ein Download des Sprachpakets nötig) und mit Wendungen versehene Handlung rund um den Kampf gegen die Übel der Hölle. Wer nach etwa 20 Spielstunden mit der Story durch ist, diese schon kennt oder einfach kein Interesse an ihr hat, greift zum Abenteuer-Modus. Hier sind sämtliche Schauplätze direkt freigeschaltet und ihr könnt euch gezielt auf die Jagd nach besonders starker Ausrüstung sowie zügige Stufenaufstiege machen. Dafür stehen euch in jedem Akt fünf Kopfgelder zur Verfügung. Das sind zufällig erstellte Aufträge, etwa das Erledigen eines der Story-Bosse, der Kampf gegen einen bestimmten Elite-Gegner (die ebenfalls größtenteils zufällig generiert werden) oder das Abschließen eines der zahlreichen im Spiel vorhandenen Events. Für jedes abgeschlossene Kopfgeld winkt eine Belohnung, packt ihr alle fünf in einem Akt, winken sogar einzigartige Crafting-Materialien und ein Horadrim-Würfelchen. Letztere enthalten einen ganzen Schwung an Items und Crafting-Rezepten, wobei eine hohe Chance auf ein legendäres oder Set-Item besteht – die stärksten und seltensten Ausrüstungsgegenstände im Spiel.

Zudem stehen euch im Abenteuer die sogenannten Nephalemportale zur Verfügung. Darin findet ihr einen zufällig erstellten, in mehrere Stockwerke unterteilten Dungeon, der vor Gegnern nur so wimmelt. Sobald ihr genug von ihnen zur Strecke bringt, erscheint ein mächtiger Portalwächter, der wertvolle Beute fallen lässt, und ab dem fünften von siebzehn Schwierigkeitsgraden auch Portalschlüssel. Mit diesen erhaltet ihr Zugang zu großen Nephalemportalen, die noch schwieriger sind und obendrein sogar zeitbegrenzt. Doch ebenso ist auch die Beute wesentlich lukrativer. Der Abenteuer-Modus ist eine grandiose Möglichkeit, sich nach der Story der Monsterhatz zu widmen, zumal die regelmäßige Ausbeute aus Kopfgeldern und Nephalemportalen stets zum Weiterspielen motiviert.

Saisonale Herausforderung

Noch mehr Motivation bietet die Saisonreise, speziell in Verbindung mit dem Abenteuer-Modus. Um an der aktuellen Saison teilzunehmen, müsst ihr euch zunächst einen speziellen saisonalen Helden erstellen. Dieser beginnt wie üblich frisch bei null, darf aber nur innerhalb der Saisonreise und mit einer bestehenden Verbindung zum Spielserver benutzt werden und kann auch keine Gegenstände mit anderen Charakteren austauschen – normalerweise könnt ihr mittels Beutetruhe in der Stadt Gegenstände, Gold und Rohstoffe zwischen euren verschiedenen Spielcharakteren austauschen oder mit anderen Spielern handeln. Warum das trotzdem interessant ist? Auf der Saisonreise erledigt ihr unterteilt in vier Etappen stets schwerer werdende Ziele. Für jede abgeschlossene Etappe winken kosmetische Belohnungen sowie Teile von einem der mächtigsten Ausrüstungs-Sets des Spiels. Welches Set es für welche Heldenklasse in der aktuellen Saison zu gewinnen gibt und was sonst noch, könnt ihr jederzeit einsehen. Wenn ihr alle vier Etappen bis zum Ende der jeweiligen Saison meistert, erhaltet ihr das komplette Set und könnt danach auf Wunsch euren Helden mit all seinem Hab und Gut in eure normale Charakterriege eingliedern und fortan abseits der Saisonreise weiternutzen.

Abwechslungsreiche Klassen

Apropos Klassen: Diese sind super designt und spielen sich in *Diablo 3: Eternal Collection*

Die fabelhaft inszenierten Kämpfe machen auch auf der Switch wieder richtig viel Laune, zumal das Spiel stets flüssig läuft.

Die Switch-exklusiven Inhalte umfassen ein Ganondorf-Outfit sowie ätherische Flügel im *Majora's Mask*-Stil (beides reine Optik, die ihr über eure eigentliche Ausrüstung drüberlegt), ein *Zelda*-Huhn als Begleiter, einen Porträtrahmen im *Zelda*-Stil und die Amiibo-Funktion. Mit Letzterer könnt ihr einmal am Tag einen zufälligen Elite-Gegner mit einem beliebigen Amiibo beschwören.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Immer noch ein irre unterhaltsames Action-Rollenspiel, das ideal zur Switch passt."

Immer wenn ich gedacht habe, ich hätte genug *Diablo 3* in meinem Leben gespielt, liefert Blizzard einen neuen Grund, doch noch ein weiteres Mal den Herrn der Hölle herauszufordern. Und da ich diesmal auch auf dem Weg zur Arbeit, gemütlich auf dem Sofa, ja, im Grunde eben überall ein paar garstige Monster vernichten und mal eben ein paar Kopfgelder kassieren kann, hatte ich ganz schnell wieder unzählige Stunden gespielt. Besonders im Mehrspieler-Modus ist die Zeit unglaublich schnell vergangen, denn hier schaltet *Diablo 3* noch mal einen Spielspaßgang hoch. Das extrem fesselnde Spielprinzip von *Diablo 3* ist schlichtweg zeitlos stark und passt perfekt zur vielseitig einsetzbaren Switch. Ich werde zweifelsfrei noch sehr viele weitere Stunden im düsteren Sanktuario verbringen!

schön unterschiedlich. Da wäre der nahkampferprobte Barbar, der defensive und extrem robuste Kreuzritter, der trickreiche und mit Bogen oder Armbrust agierende Dämonenjäger, der wendige, Kampfkünste beherrschende Mönch, der in allen magischen Elementen bewanderte Zauberer, der tückische Hexendoktor und der bleiche Totenbeschwörer, der allerhand Zaubersprüche zur Erweckung der Toten parat hat.

Aber auch innerhalb einer Klasse sind unterschiedliche Spielstile und Schwerpunkte möglich, was durch das freie Fähigkeitensystem dank Runen in *Diablo 3* ermöglicht wird. Statt wie in den meisten Rollenspielen Punkte in Talentbäumen zu verteilen, schaltet ihr Skills im Blizzard-RPG auf fest vorgegebenen Stufen der Reihe nach frei und stellt euch dann ein Repertoire aus sechs Fähigkeiten zusammen. Das nimmt zwar einerseits etwas die Spannung raus, doch andererseits bietet es maximale Freiheit bei der Ausarbeitung des eigenen Spielstils sowie hohe Flexibilität. Jede Basisfähigkeit kann nämlich durch je fünf verschiedene Runen modifiziert werden, um unterschiedliche Effekte zu bewirken. Mit der „Verschlingen"-Fähigkeit konsumiert der Totenbeschwörer zum Beispiel Leichen, um seine Zauberkraft wiederherzustellen. Packt man nun die „Kannibalistisch"-Rune dazu, heilt er auch Lebenspunkte dabei, während die „Verschlingende Aura"-Rune daraus einen stets anhaltenden Effekt macht, der Kadaver automatisch umwandelt.

Ein Traum für Perfektionisten

Auch bei der Perfektionierung der eigenen Ausrüstung werden euch in *Diablo 3* ebenfalls zahlreiche Möglichkeiten in Form der Handwerker geboten. Ihr habt einfach kein Glück mit dem Loot? Dann stellt doch einfach selbst hochwertige Gegenstände beim Schmied her! Eine der Eigenschaften eines Items gefällt euch nicht? Ab zur Mystikerin, um dort gegen Bezahlung Änderungen vorzunehmen! Und wenn ihr schon dort seid, könnt ihr für einige Goldstücke auch die Farbe oder sogar das komplette optische Design euren liebsten Gegenständen anpassen – zum Beispiel an das Switch-exklusive Ganondorf-Outfit. Beim Juwelier fügt ihr derweil Edelsteine in mit Sockeln versehene Items, um noch das letzte bisschen Schaden, Abwehr oder was auch immer herauszukitzeln. Und mit Kanais Würfel vollführt ihr besonders mächtige Aktionen, die euch die mit Kopfgeldern verdienten Spezial-Rohstoffe kosten. Unter anderem schmiedet ihr damit legendäre Ausrüstung komplett neu oder extrahiert einzigartige Eigenschaften, um diese fortan zu nutzen, ohne den Gegenstand selbst auszurüsten. Tüftlern sind bei der Charakterspezialisierung so gut wie keine Grenzen gesetzt!

Großartiges Spielerlebnis

Zwei weitere Aspekte, die *Diablo 3* zum absoluten Dauerbrenner machen, sind dessen enorme Spielbarkeit und die großartige Atmosphäre. Jeder Schlag fühlt sich wuchtig an und vermittelt ein tolles Trefferfeedback, zaubernde Klassen brennen regelmäßig im-

In den Nephalemportalen schnetzelt ihr euch durch unzählige Gegner, bis sich der Boss zeigt. Habt ihr den erledigt, winkt besonders wertvolle Beute.

Im Lager habt ihr Zugriff auf diverse Händler, Handwerker, Questgeber und Kanais Würfel. Letzterer bietet Crafting-Möglichkeiten für legendäre und Set-Items.

posante Effektgewitter ab, Gegner werden von mächtigen Treffern durch die Gegend geschleudert, Kriegsschreie des Barbaren hallen lautstark durch die Verliese und Katakomben, während ihr euch durch abwechslungsreiche Gegner schnetzelt. Das alles steuert sich wunderbar und zahlreiche Komfortfunktionen sorgen dafür, dass der fabelhafte Spielfluss immer so kurz wie möglich unterbrochen wird. Wenn ihr ein neues Item aufsammelt, seht ihr beispielsweise einen leicht zu erkennenden Kurzvergleich mit eurem in der Kategorie ausgerüsteten Gegenstand, um auf Wunsch mit nur einem Knopfdruck den neuen Fund anzulegen, ohne dabei überhaupt das Menü zu betreten – genial! Das ist gerade im kooperativen Spiel an der gleichen Konsole wichtig, denn hier teilen sich alle zwei bis vier Spieler den gleichen Bildschirm. Wenn also ein Spieler seine Fähigkeiten feintunen will oder etwas im bildschirmfüllenden Inventar macht, muss der Rest solange warten und zusehen. Dadurch kommt das gemeinsame Spielerlebnis an einer Konsole unnötig zum Stocken.

Auf technischer Seite haben die Entwickler hingegen sichergestellt, dass die Monsterjagd sowohl im TV-Modus als auch mobil stets wunderbar flüssig auf der Switch läuft. Natürlich erreicht die Texturenqualität und Auflösung im Gegenzug nicht den Level einer PS4, Xbox One oder gar eines PCs. Doch grafisch ist *Diablo 3* auf der Nintendo-Konsole trotzdem absolut ansehnlich und kann seinen düsteren, comichaften Look gut zur Geltung bringen. In der Hitze des Gefechts bleibt sowieso keine Zeit, den Detailgrad der Umgebungsgrafik zu begutachten.

Mehrspieler, mehr Spaß

Viel Zeit solltet ihr euch hingegen für den kürzlich erwähnten Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler nehmen, denn im Verbund mit Freunden macht *Diablo 3* den allermeisten Spaß. Dabei haben sich die Entwickler die größte Mühe gegeben, möglichst viele Hürden für die gemeinsame Dämonenjagd zu vermeiden. Es spielt zum Beispiel keine Rolle, wie groß die Stufenlücke zwischen dem tiefsten und höchsten Charakter ist. Das Spiel verpasst niedrigstufigen Helden einfach automatisch Boni, damit diese nicht direkt das Zeitliche segnen, wenn ein Monster sie falsch ansieht. Ebenfalls sehr cool: Das Loot wird vom Spiel automatisch den verschiedenen Spielern zugewiesen, sodass es nie zu Rangeleien oder jemand zu kurz kommt. Außerdem kann ein Teil der Spieler an einer Konsole ran, während weitere entweder online von daheim mitmischen oder lokal per Wi-Fi mit der eigenen Switch. Lediglich lokales Spiel über Wi-Fi und online lassen sich nicht miteinander kombinieren. Und wenn ihr ein Nintendo-Online-Abo habt, lässt sich euer Held dank Cloud-Backup sogar auf die Konsole von Freunden herunterladen, um spontan eine Runde zu zocken. Bei unserem Test haben alle Methoden wunderbar funktioniert, vereinzelte Lags im Online-Modus sind uns aber wie auch auf den anderen Konsolen und am PC gelegentlich untergekommen.

Letztlich ist Blizzard ein rundum gelungener Port von *Diablo 3* für Switch geglückt, der Rückkehrern all die bekannten Stärken nun auch unterwegs bietet und allen anderen eine weitere Möglichkeit, ins aktuell beste Hack&Slay-Rollenspiel einzusteigen. **Viktor Eippert**

MEINUNG
Cosima Staneker

„Das bewährte *Diablo*-Rezept funktioniert – wenig überraschend – auch auf der Switch."

Mit Blizzards *Diablo*-Reihe bin ich tatsächlich erst auf der Xbox One in Berührung gekommen. Mit meiner Zauberin habe ich seitdem einige Kopfgelder errungen und unzählige Nephalemportale abgeschlossen. Auf der Switch hat das wieder wie gewohnt eine Menge Spaß bereitet – *Diablo* ist und bleibt eben *Diablo*. Besonders der Mehrspielermodus hat mich dabei überzeugt und angesichts der flüssigen Reise durch Sanktuario hat auch die schwächere Grafik meinem Erlebnis keinen Abbruch getan. Nichtsdestotrotz werde ich mir das Spiel nicht holen – ich hab's ja schon auf einer anderen Konsole. Ein Zweitkauf lohnt sich für mich persönlich also (noch) nicht. Auch wenn ein mobiles *Diablo 3* furchtbar verlockend klingt …

Mit vier Spielern und vielen Monstern gleichzeitig auf dem Bildschirm wird es bisweilen ziemlich chaotisch.

Diablo 3: Eternal Collection

Termin: 2. November 2018
Hersteller: Blizzard Entertainment
Entwickler: Blizzard Entertainment
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 7

Texturen, Auflösung und Grafikeffekte sind auf der Switch nicht so imposant wie auf den anderen Plattformen. Der Comic-Stil kommt trotzdem noch gut zur Geltung und das Spiel läuft stets flüssig.

SOUND 9

Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Sowohl auf Englisch als auch Deutsch ist das Spiel sehr gut vertont. Die Dateien für die deutsche Sprachausgabe müsst ihr aber zunächst separat herunterladen. Die Musikuntermalung ist sehr atmosphärisch.

STEUERUNG 9

Unterstützt: Pro Controller, Gyrosensor
Die Controllersteuerung ist gut gemacht und selbst mit nur einem Joy-Con könnt ihr ran. Per Bewegungssteuerung könnt ihr übrigens eine Ausweichrolle machen (auch per Stick möglich)

EINZELSPIELER 9

Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (17 Stufen)
Story, Abenteuermodus und Saisonreise bieten Unterhaltung für über 100 Spielstunden

MEHRSPIELER 10

Spieler online: 2-4 **Spieler offline:** 2-4
Mit mehreren Spielern entfaltet *Diablo 3* sein volles Potenzial, da sich die Charakterklassen gut miteinander ergänzen.

AMIIBO 3

Einmal am Tag könnt ihr eine beliebige Amiibo-Figur scannen, um mittels Amiibo-Portal ein zufälliges Elite-Monster zu beschwören. Nicht der Rede wert.

PRO / CONTRA

- ✚ Extrem fesselnder, flüssiger Spielablauf
- ✚ Sehr motivierende Beutejagd
- ✚ Enormer Spielumfang
- ✚ Hoher Langzeitspaß dank Abenteuer-Modus, Saisonreise und 17 Schwierigkeitsstufen
- ✚ Sieben verschiedene interessante Klassen
- ✚ Flexibles Talentsystem, das sehr viele Spielweisen erlaubt
- ✚ Nützliche Handwerkssysteme erlauben noch stärkere Individualisierung
- ✚ Knackig inszenierte, effektvolle Kämpfe
- ✚ Sehr gute Vertonung und Musikuntermalung
- ✚ Viele Komfortfunktionen
- ✚ Hervorragende Spielbalance
- ✚ Spaßiger Koop-Mehrspieler für bis zu 4 Spieler, sowohl an einer Konsole, lokal als auch online
- ✚ Eingängige Controller-Steuerung
- ✚ Düstere Atmosphäre
- ✚ Große Gegnervielfalt
- ✚ Gut umgesetzte NPC-Begleiter
- ➖ Vorhersehbare Handlung
- ➖ Inventarverwaltung im Koop an einer Konsole unnötig umständlich
- ➖ Gelegentlich leichte Lags im Online-Modus
- ➖ Switch-Fassung bietet bis auf kosmetische Inhalte und Portabilität nichts Neues für Kenner

WERTUNG/FAZIT

90

„Auch auf Switch beweist *Diablo 3*, dass es ein extrem unterhaltsamer Dauerbrenner ist."

Switch

STARLINK
BATTLE FOR ATLAS

Action-Adventure Mit *Starlink* erfüllt Ubisoft gleich drei Wünsche auf einmal: Interessantes Toys-to-Life-Konzept, launige Weltraum-Action und gelungene *Star Fox*-Bonusinhalte.

Mit seinem Weltraum-Action-Adventure *Starlink: Battle for Atlas* versucht Ubisoft, gleich mehrere Spielergruppen anzusprechen. Klar, in erster Linie ist das Spiel für Kinder, das merkt man vor allem an dem Comic-Look, der simplen, aber gut inszenierten Handlung und den modularen Spielzeugraumschiffen, die ihr aus verschiedenen Teilen (Schiffsrumpf, Flügel, Pilot und Waffen) frei kombinieren könnt. Mit den arcadigen Flug- und Ballerspielmechaniken und der offenen Spielwelt, die euch zum Erkunden der sehr schick gemachten sieben Planeten des Atlas-Sternensystems einlädt, wird aber auch älteren Spielern etwas geboten, zumal der Weltraum-Shooter auf der Switch mit den exklusiven *Star Fox*-Inhalten langjährige Fans des Meisterpiloten lockt.

Der Spielzeug-Aspekt

Wenn ihr euch auf das Spielzeugkonzept einlasst, findet ihr im Starter Pack den Arwing samt Flügeln, zwei Piloten (Fox McCloud und den *Starlink*-Helden Mason Rana), zwei verschiedene Waffen, die zwei der vier Elementartypen im Spiel abdecken, sowie eine Halterung für euren Controller. Außerdem gibt es noch eine dritte Waffe sowie ein zweites Schiff (das von Mason) als digitale Inhalte dazu, die automatisch im Spiel freigeschaltet sind. Weitere Schiffe, Piloten und Waffen könnt ihr separat in verschiedenen Erweiterungs-Packs erwerben. Mit der Controller-Halterung befestigt ihr euer Raumschiff dann direkt über den Joy-Cons, die in die Halterung reingeschoben werden.

Das macht auch Sinn, schließlich basiert das Konzept darauf, dass ihr häufig euer Schiff den Gegebenheiten im Spiel anpasst und folglich immer wieder Teile ab- und ansteckt. Sämtliche Spielzeuge sind ordentlich verarbeitet, robust und für den aufgerufenen Preis geht die Qualität als Sammelobjekte auch absolut in Ordnung. Wenn ihr eines der Teile austauscht, reagiert das Spiel ohne Verzögerung auf eure Anpassung, auf Wunsch sogar, ohne ins Menü zu gehen. Überhaupt ist das Spielen mit den realen Spielzeugen wesentlich weniger umständlich und anstrengend, als wir zuvor befürch-

Fox McCloud und sein Arwing wurden sehr detailgetreu in *Starlink* umgesetzt – inklusive der markanten Laserbewaffnung.

Je nachdem, welche Waffen ihr benutzt, könnt ihr den Gegnern verschiedene negative Statuseffekte verpassen und auch Elementar-Combos nutzen.

Für allerhand Aufgaben erhaltet ihr Schiffsmods in verschiedenen Seltenheitsgraden. Mit ihnen verpasst ihr eurem Schiff bessere Werte und andere Vorteile.

Ihr könnt das gesamte Spiel im TV-Modus im Split-Screen-Koop zu zweit durchspielen und braucht dafür auch kein extra Zubehör. Einen Online-Koop gibt's aber nicht.

tet hatten. Wenn euch die Handhabung trotzdem zu lästig ist, könnt ihr jederzeit auch in den digitalen Spielbetrieb wechseln, denn jedes verwendete Teil steht für sieben Tage nach Benutzung auch als digitale Kopie zur Verfügung. Oder ihr kauft gleich die Download-Version von *Starlink*, dann bekommt ihr deutlich mehr Schiffe, Piloten und Waffen – nur eben ohne reale Modelle.

Reicht das Starter Pack?

Wie bei allen Spielen dieser Art steht natürlich die Frage im Raum: Reicht das Starter-Paket aus, um das Weltraum-Abenteuer wirklich zu genießen, oder muss man noch mal zum Geldbeutel für weitere Pakete greifen? Laut den Entwicklern kann man *Starlink* problemlos nur mit den Starter-Inhalten durchspielen, ohne dabei auf abgesperrte Bereiche oder Ähnliches wie zum Beispiel in *Skylanders* zu stoßen. Wir haben diese These auf die Probe gestellt. Zwar hat uns Ubisoft für den Test mit sämtlichen Zusatzpaketen sowohl realer als auch digitaler Form ausgestattet, doch für unseren ersten Spieldurchgang haben wir bewusst nur mit dem im Starter Pack enthaltenen Arwing, Fox als Piloten und den entsprechenden drei Starter-Waffen gespielt. Tatsächlich konnten wir sämtliche Story-Missionen inklusive der *Star Fox*-Bonusmissionen (dazu später mehr) auf dem normalen Schwierigkeitsgrad in etwa 17 Stunden durchspielen (mit allen Nebenaufgaben wäre es locker doppelt so lange), ohne je das Gefühl zu haben, spürbar benachteiligt zu sein. Beim zweiten Durchgang unter Nutzung all unserer Mittel wurde aber trotzdem klar, dass man vor allem mit einer größeren Auswahl an Waffen ein paar Vorteile genießt.

Elementare Waffenwahl

Viele Gegner, speziell im späteren Spielverlauf, gehören einem der Elemente wie Eis oder Feuer an und sind dementsprechend mit Kanonen dieses Elements kaum oder gar nicht verwundbar. Umgekehrt richten Ballermänner des entgegengesetzten Elements kritischen Schaden an. Dazu kommt, dass ihr mit mehr verschiedenen Waffen das cool gemachte Combo-System in den arcadigen Kämpfen stärker ausschöpfen könnt. Wenn ihr einen Widersacher beispielsweise erst mit einer Frostwaffe einfriert und ihn dann mit einem Feuerprojektil trefft, verpasst ihr ihm einen sehr schmerzhaften Temperaturschock. Oder ihr erzeugt erst mit dem Implodierer einen Schwerkraft-Strudel, den ihr danach mit einer Feuer- oder Eiswaffe zu einem Brand- oder Froststrudel umwandelt.

Herrschaftskampf um Atlas

Doch auch mit den Standardwaffen machen sowohl die Dogfights im All gegen andere Jäger und Geschütztürme als auch die Gefechte auf den Planetenoberflächen gegen die Roboter der Vergessenen Legion richtig viel Laune. Letztere sollen auf Befehl des mysteriösen Fieslings Grax das Atlas-System unterjochen, der mit den dort vorhandenen Bodenschätzen seine Armee noch weiter ausbauen will. Ihr stellt euch der Vergessenen Legion mit den Piloten der Starlink-Initiative natürlich entgegen und sammelt im Verlauf des Spiels Verbündete, die euch beim Kampf um die Vorherrschaft auf den Atlas-Planeten beistehen.

Dazu zerstört ihr Rohstoff-Extraktoren, Mega-Roboter namens Primes und riesige Dreadnaught-Raumschiffe, um die Legion zurückzudrängen. Dabei habt ihr selbst die Wahl, wie riskant ihr Vorgehen wollt. Denn Primes werden durch aktive Extraktoren und Dreadnaughts durch aktive Primes verstärkt. Ihr

Zu den Highlights von *Starlink* zählt die schön gemachte Spielwelt, deren Planeten sich optisch stark voneinander unterscheiden.

Fox und seine Crew fügen sich gut ins Spiel ein und tauchen sogar in den Zwischensequenzen der Hauptstory auf.

Wenn ihr auf unbekannte Tiere stoßt, könnt ihr sie für kleine Belohnungen und Hintergrundinfos scannen.

könnt also erst Extraktoren beziehungsweise Primes zerstören, um das jeweils höhere Glied in der Legions-Hierarchie zu schwächen und es so im kommenden Kampf leichter zu haben. Oder ihr nehmt es direkt mit einem Prime oder Dreadnaught in seiner stärksten Form auf und spart euch im Fall eines Sieges die Vorgeplänkel.

Drängt ihr die Legion auf einem Planeten zurück, könnt ihr anschließend selbst verschiedene Außenposten auf den Planeten errichten und so eure eigene Allianz-Fraktion stärken. Je nach Typ decken die Außenposten einen Teil der Karte auf, liefern euch regelmäßig Rohstoffe, produzieren und verkaufen Schiffsmodifikationen oder senden Kampftrupps aus, um es mit der Legion aufzunehmen. Dadurch kommt es zu einem Tauziehen um die Vorherrschaft, auch wenn ihr gerade selbst nicht auf einem Planeten seid. Zudem wirkt die Spielwelt sehr belebt durch die vielen Forscher-, Bergbau- und Kampfschiffe, die eure Außenposten ausschicken.

Die Kämpfe spielen sich sehr arcadig, speziell im Weltraum, wo ihr die Gegner mit 180°-Drehungen überraschen könnt.

Abwechslungsarmut

Wenn ihr kleine Nebenaufträge für die Außenposten erledigt, genug gesammelte Pflanzenproben oder Mineralien an sie verkauft oder einfach genug Rohstoffe blecht, könnt ihr eure Stellungen zudem aufstufen. Überhaupt gibt es Ubisoft-typisch in der Open World von *Starlink* viel zu entdecken und zu erledigen. Immer wieder stoßt ihr auf Ruinen, Raumschiff-Wracks, Bauplätze für Außenposten, unentdeckte Tiere und Ähnliches. Allerdings offenbart sich hier auch *Starlinks* größtes Manko, nämlich die vorherrschende Abwechslungsarmut beim Gameplay. Es gibt zwar viel zu tun, doch im Grunde macht man auf jedem Planeten immer das Gleiche aufs Neue. In den ersten Spielstunden ist das noch kein Problem, doch spätestens wenn man auf dem vierten Planeten wieder von null an seine Allianzstellung errichten muss, macht sich die Eintönigkeit breit. Immerhin sorgen die stärkeren Gegner auf den späteren Planeten für spannende Kämpfe, was die Sache etwas lindert. Dennoch hätten mehr verschiedene Wege zur Stärkung der eigenen Fraktion geholfen, zumal es an mehreren Punkten im Story-Verlauf nur dann weitergeht, wenn die Allianz stark genug ist. Die Haupthandlung selbst ist übrigens nichts Besonderes dafür, aber gut in Szene gesetzt – zum einen mit schicken Zwischensequenzen und zum anderen mit reichlich gut auf Deutsch vertonten Funksprüchen, während ihr mit eurem Schiff durch die Gegend düst.

Motivierender Sammelwahn

Richtig motivierend ist dagegen das Sammeln der Schiffsmodifikationen, die ihr in *Starlink* an allen Ecken und Enden in Schatzkisten findet, für den Abschuss von Gegnern einkassiert oder anderweitig erhaltet. Mit den Mods verstärkt ihr sowohl euer Schiff als auch die Waffen mit dauerhaften Boni wie mehr Schaden, höherer Panzerung, besserer Wendigkeit, schnellerer Feuerrate und so weiter. Wie bei modernen Loot-Systemen üblich, gibt es die Mods in verschiedenen Seltenheitsgraden samt entsprechender Farbunterteilung. Gerade im letzten Spieldrittel lohnt es sich, an der Konfiguration aus Schiff, Waffen und Mods zu tüfteln, um das beste Ergebnis für die bevorzugte Taktik zu erzielen. Wir haben zum Beispiel am liebsten sehr schnelle, extrem wendige Schiffe gebaut, die auf hohen Schaden und schnellere Aufladung der Piloten-Spezialfähigkeit gesetzt haben. Ein ultraträges, tankiges Schiff ist aber ebenso möglich wie ein guter Allrounder.

Schöne Spielwelt

Während ihr die Mods grundsätzlich per Zufall findet, gibt es auch

An Außenposten handelt ihr mit Rohstoffen, erledigt kleine Aufträge oder stuft sie hoch, um eure Allianz-Fraktion zu stärken und Boni zu erhalten.

Auf der Sternenkarte seht ihr stets, wie viel Einfluss eure Fraktion im Kampf mit der Vergessenen Legion hat und wo ihr am besten eingreift.

eine Handvoll komplett einzigartiger Stücke, die in optisch sehr imposanten Monumenten zu finden sind und von sehr starken Wächtern verteidigt werden. Auch sonst ist Ubisoft die Gestaltung der Spielwelt gelungen. Visuell unterscheiden sich die Planeten deutlich voneinander, Flora und Fauna sorgen für Atmosphäre und die Lichtstimmung ist stellenweise grandios. Zwar sieht *Starlink* auf der Switch wenig überraschend nicht ganz so schick aus wie auf den Konsolen der Konkurrenz, doch es ist trotzdem sehr stattlich, was die Entwickler aus der Technik der Switch herauskitzeln. Vor allem dass das Spiel stets flüssig läuft, sogar im Zwei-Spieler-Splitscreen-Koop, ist beachtlich. Und das in einem Spiel, in dem ihr komplett ohne Ladezeiten sieben komplette Planeten plus den dazwischen liegenden Weltraum nahtlos erforschen könnt – stark! Der gerade erwähnte Koop steht euch übrigens im gesamten Spiel zur Verfügung, wobei sich der zweite Spieler allerdings nicht zu weit vom ersten entfernen darf. Dafür braucht ihr keine extra Schiffe oder sonstigen Zusatzpakete, denn der zweite Spieler kann im Zweifel einfach die gleiche Ausrüstung nutzen wie Spieler 1. Einem Wettstreit, wer der bessere Fox McCould ist, steht also nichts im Weg.

Die Spielzeug-Raumschiffe und -Piloten sind gut verarbeitet und gehen qualitativ für den aufgerufenen Preis in Ordnung. Der Umbau geht einwandfrei vonstatten.

Insgeheim ein *Star Fox*-Spiel?

Grafisch müssen Nintendo-Fans auf der Switch in *Starlink* zurückstecken, dafür kommen sie aber in den Genuss der exklusiven *Star Fox*-Inhalte, in die die Entwickler spürbar viel Mühe gesteckt haben. Das fängt beim Arwing an, der richtig detailgetreu umgesetzt wurde und mit dem ihr sogar den aus der Nintendo-Reihe bekannten Laser nutzen könnt. Als Spezialfähigkeit ruft Fox einen seiner Flügelmänner zur Seite, während das Corneria-Theme spielt. Das ist nicht nur toller Fan-Service der besten Sorte, die Fähigkeit ist zudem ziemlich mächtig. Selbst kleinste, nicht so bekannte Details wie die Info, von welcher Heimatwelt Fox stammt, haben die *Starlink*-Macher ins Spiel eingebaut. Darüber hinaus wirken Fox und sein Team zu keinem Zeitpunkt wie ein aufgesetztes Anhängsel in *Starlink*, ganz im Gegenteil! Wie mit jedem anderen Piloten könnt ihr *Starlink* von Anfang bis Ende nur mit Fox durchspielen und er hat für sämtliche Handlungsmomente und Nebenaufgaben eigene Dialogzeilen spendiert bekommen. Selbst in den Zwischensequenzen der Haupthandlung sind er und die anderen *Star Fox*-Piloten Peppy, Slippy und Falco integriert worden. Dazu kommt eine eigene Questkette rund um Fox McClouds alten Rivalen Wolf, der sein Unwesen im Atlas-System treibt. Diese Bonusmissionen finden auf mehreren Planeten statt, bieten einen sehr willkommenen Lichtblick in puncto Abwechslung und beschäftigen euch etwa ein bis zwei Stunden extra. Dadurch wird die Umsetzung für die Nintendo-Konsole zur umfangreichsten und besten Fassung des Weltraum-Action-Adventures, das gut gemachten Arcade-Ballerspaß bietet, dabei aber an Abwechslungsarmut krankt.

Viktor Eippert

An Wächtertürmen löst ihr simple Rätsel für spezielle Wächter-Mods. Allerdings braucht ihr dazu Waffen der richtigen Elemente.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Launige Arcade-Weltraum-Action, die mehr Abwechslung vertragen hätte“

Das Grundkonzept mit den modularen Raumschiffen ist nicht nur interessant, die Umsetzung ist auch wirklich gelungen. Jeder Umbau wird blitzschnell vom Spiel erkannt, und da das Schiff direkt am Controller ist, geht der Waffentausch gut von der Hand. Besonders viel Spaß hatte ich in *Starlink* beim Fliegen über die Planetenoberfläche und in den Kämpfen. Mit dem Booster über Hügelkuppen zu rauschen oder die Gegner unter Beschuss zu nehmen wurde einfach nie langweilig. Ganz im Gegensatz zu den immer gleichen Nebenaufträgen, die man erledigen muss, um die eigene Fraktion auszubauen. Da wurde leider ordentlich Potenzial verschenkt. Wäre doch nur ebenso viel Mühe in die Nebenaufgaben geflossen wie in die Umsetzung der *Star Fox*-Inhalte, denn die sind echt klasse!

Starlink: Battle for Atlas

Termin: 16. Oktober 2018
Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Toronto
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 65 Euro (79,99 digital)

GRAFIK 7
Grafisch kann die Switch-Umsetzung nicht mit den anderen Konsolen mithalten, sieht aber sehr stattlich aus.

SOUND 8
Sprache/Text: Multilingual, u. a. Deutsch, Englisch
Die Sprecher machen einen guten Job, die deutsche Stimme von Fox ist aber gewöhnungsbedürftig.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro Controller
An der Steuerung gibt es nichts auszusetzen und der Umbau der Spielzeugschiffe funktioniert tadellos.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Gelungene Weltraum-Action mit gutem Umfang

MEHRSPIELER 8
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Im Koop macht *Starlink* noch einen Ticken mehr Spaß.

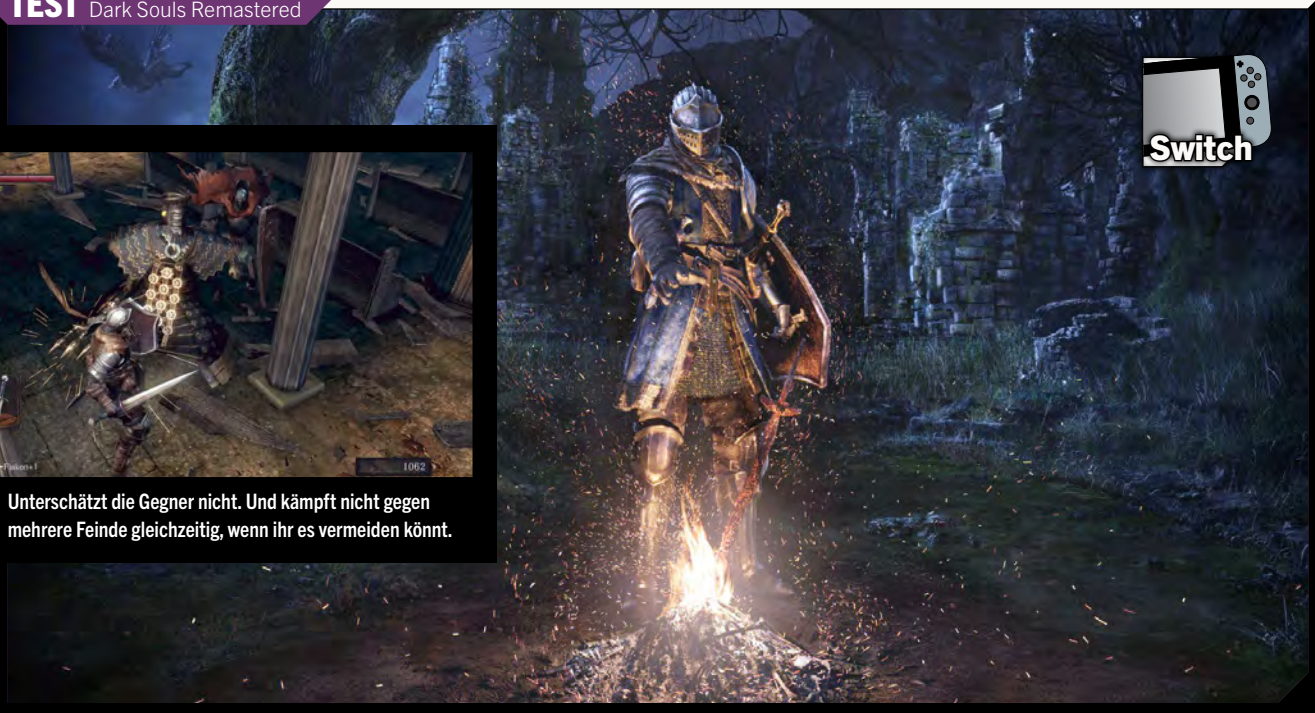
PRO / CONTRA
- ✚✚ Frei erkundbare, schön gestaltete Spielwelt
- ✚✚ Fabelhafte Umsetzung der *Star Fox*-Inhalte
- ✚ Umbau der Raumschiffe ist unkompliziert und wird blitzschnell ins Spiel übertragen
- ✚ Komplett im lokalen Koop durchspielbar
- ✚ Motivierende Schiffsmodifikationen
- ✚ Großer Umfang
- ✚ Digitales Spielen ohne Spielzeug möglich
- ✚ Spaßiges Element-System in den Kämpfen, …
- ➖ … das nur mit den Waffen im Starter Pack, aber nicht vollends ausgeschöpft werden kann
- ➖ Kein Online-Koop und kein lokaler Koop per Wi-Fi im Handheld-Modus
- ➖ Wer zusätzliche Inhalte kauft, hat leichte Vorteile.
- ➖➖ Aufbau der Fraktion und Nebenaufträge sind extrem repetitiv

WERTUNG/FAZIT

79

„Gelungenes Toys-to-Life-Spiel mit klasse *Star Fox*-Inhalten, aber repetitivem Gameplay“

Unterschätzt die Gegner nicht. Und kämpft nicht gegen mehrere Feinde gleichzeitig, wenn ihr es vermeiden könnt.



DARK SOULS REMASTERED

Rollenspiel Die Serienflamme ist bereits erloschen – Teil drei war der letzte der Reihe – auf die Switch springt der *Dark Souls*-Funke aber gerade erst über.

Auch wenn ihr *Dark Souls* bislang nicht gespielt habt, gehört habt ihr von dem Titel bestimmt – das Rollenspiel von From Software ist seit Jahren in aller Munde und diente als Blaupause für zig „Soulslike"-Spiele, die sich den Erfolg des Originals zunutze machen wollen. Bevor wir zur Beurteilung der Switch-Fassung kommen, folgt ein kleiner *Dark Souls*-Crashkurs für die Neuzugänge.

Ist das nicht furchbar schwer?

Das erste Soulslike ist immer das härteste. *Dark Souls* erfordert Geduld und Eigeninitiative, denn nicht alle Funktionen im Rollenspiel sind einfach erklärt (ganz zu schweigen von der stellenweise ungelenken deutschen Übersetzung). Statt Haudrauf-Allüren wird besonnenes Vorgehen belohnt, achtet auf eure Ausdauer, rennt nicht blind in Räume hinein und beobachtet Feinde zunächst, um ihre Bewegungen und den Aktionsradius einschätzen zu lernen. Trotzdem werdet ihr regelmäßig ins Gras beißen und eure gesammelten Seelen verlieren, aber mit etwas Durchhaltevermögen und Lernwilligkeit bezwingt ihr selbst Gegner, die euch zuvor haben verzweifeln lassen. Merke: Es ist nicht so schlimm, wie es sich anfühlt, wenn ihr mal eine stattliche Anzahl Seelen in den Sand setzt. Ihr bekommt die Menge wieder rein, versprochen.

Hat das überhaupt eine Story?

Dark Souls erzählt durchaus eine Geschichte, allerdings sehr viel indirekter als andere, dialoglastige JRPGs. Oft verraten Umgebungen und Item-Beschreibungen Details zu Spielwelt und Geschehnissen. Damit ihr grob wisst, wovon *Dark Souls* handelt, hier aber eine kurze Zusammenfassung: Ihr seid ein Untoter, der in ein weit abgelegenes Gefängnis gebracht wurde, damit sich die Untotenseuche nicht weiter ausbreitet. Doch ihr werdet befreit und reist ins Königreich Lordran. Wieso? Die Kraftquelle der Götter ist die Flamme, das Feuer. Doch diese Kraft wird immer schwächer. Als auserwählter Untoter lastet auf euch das Schicksal der Welt – entfacht ihr das Feuer neu oder ermöglicht ihr es der titelgebenden Dark Soul, der dunklen Seele, die Macht über Lordran zu ergreifen?

Aufmerksame Spieler leben länger. Hinter den Gittern seht ihr schon die ekelerregende Riesenratte, der ihr bald begegnen werdet.

Die eindrucksvollen Bosskämpfe zählen zu den Highlights des Spiels. Das Triumphgefühl nach dem Sieg macht all die Mühen – und Tode – wett.

Nicht jedem NPC kann man vertrauen. Als auserwählter Untoter seid ihr Spielball höherer Mächte. Dennoch: Ihr habt das Schicksal in der Hand.

Das ist Dark Souls

Rein mechanisch erwartet euch in *Dark Souls* ein Action-Rollenspiel mit zig unterschiedlichen Waffen, Zaubern, Rüstungsoptionen und Spezialisierungsmöglichkeiten. Kämpfe laufen eher taktisch denn hektisch ab, Nebenquests und Story werden, wie bereits erwähnt, kryptisch präsentiert. Das gelungene Level-Design ermöglicht mehrere Routen durch die größtenteils offene Spielwelt. Auf Wunsch und mit Internetverbindung tut ihr euch mit anderen Spielern im Koop-Modus zusammen – besonders hilfreich, wenn euch ein Boss Probleme bereitet. Oder ihr überfallt andere Spieler, um deren Seelen zu erbeuten. Mit etwa 20 bis 30 Stunden Spielzeit ist der Umfang ordentlich, zumal *Dark Souls* durch New Game Plus, Build-Varianten und zwei Enden Anreiz zum erneuten Durchspielen bietet. In der *Remastered*-Fasssung ist der erste und einzige DLC *Artorias of the Abyss* bereits enthalten. Diese Inhalte wurden direkt ins Abenteuer eingebettet, erst nach einer gewissen Spielzeit könnt ihr die zusätzlichen Bereiche in Angriff nehmen.

Die Switch-Besonderheiten

Die Switch-Fassung hat etwa sechs Monate Verspätung gegenüber den restlichen Versionen, es gab Optimierungsbedarf. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, *Dark Souls Remastered* läuft auf der Switch mobil und stationär flüssig (selbst im Bereich Schandstadt). Allerdings schafft die Switch keine 60 Frames pro Sekunde, ihr müsst euch mit 30 Frames in 720p (1080p im TV-Modus) begnügen, genau wie in der Originalfassung von *Dark Souls*. Nun zur Steuerung: Das Schema entspricht dem der Urfassung, was für Komplikationen sorgt. Anstatt mit A, wie üblich auf Nintendo-Controllern, bestätigt ihr mit dem B-Button. Die Funktion der beiden Knöpfe ist vertauscht, denn die Steuerung richtet sich nach der Platzierung der Knöpfe auf dem Dualshock der Playstation. Diese Eigenheit ist kein Weltuntergang, aber im ersten Moment für Nintendo-Spieler gewöhnungsbedürftig. D*ark Souls Remastered* mit den beiden Joy-Cons zu spielen ist möglich, da die Sticks jedoch nervös reagieren, funktioniert die Kontrolle mit Pro Controller besser. Im optischen Vergleich fällt auf, dass die Switch-Version nicht gleichauf liegt mit der für PS4 und PC. So verzichteten die Entwickler auf die detaillierteren Nebelwand- und Feuereffekte. Immerhin sind die Texturen auf der Switch Remaster-würdig in HD vorhanden. Im Handheld-Betrieb fällt auf, dass das Bild sehr dunkel ist und man die Helligkeit gehörig hochschrauben muss, um die Umgebung zu erkennen. Alles in allem ist die Portierung gut gelungen, sodass nichts dagegen spricht, sich zum ersten Mal oder erneut ins Abenteuer zu stürzen.

Katharina Pache

Die Gelobet-sei-die-Sonne-Geste bekommt ihr per Amiibo – oder ganz normal im Spielverlauf.

MEINUNG
Katharina Pache

„Technisch sauberes Remaster eines modernen Klassikers“

Zum wievielten Mal spiele ich jetzt eigentlich *Dark Souls* durch? Keine Ahnung, aber ich habe immer noch meinen Spaß. Was mir einst Angst einjagte (Ornstein & Smough), meistere ich inzwischen beim ersten Versuch. Das ist eine der Stärken der Reihe: das Triumphgefühl, wenn man merkt, dass man eine Herausforderung bestanden hat. Auf der Switch spielt sich *Dark Souls Remastered* überraschend gut, von der Umgewöhnung bei der Steuerung mal abgesehen. Mir persönlich ist eine stabile Framerate wichtiger als eine hohe Auflösung, deshalb sind die 720p im Handheld-Modus in Ordnung. Klar, 60 Frames wären schöner gewesen, aber das würde die Switch wohl nicht packen. Wie erwartet bringt der Solaire-Amiibo übrigens nichts außer einer Geste, er ist also spielerisch irrelevant.

Dark Souls Remastered

Termin: 19. Oktober 2018
Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: From Software
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 6
In die Tage gekommen, trotz HD-Texturen. Die überarbeiteten Lichteffekte der anderen *Remastered*-Fassungen fehlen auf der Switch. Mobil läuft's in einer Auflösung von 720p, stationär in 1080p.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Stimmungsvolle, aber minimalistische Musikuntermalung. Tolle (englische) Vertonung.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller
Nintendo-untypische Tastenbelegung erfordert Eingewöhnung. Mit dem Pro Controller steuert sich *Dark Souls Remastered* am besten.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: schwer (stufenlos)
Schwierig, aber meistens fair. Großer Umfang, viele Waffen und Klassen sowie eine toll gestaltete, melancholisch-düstere Fantasy-Welt.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2-6 **Spieler offline:** 1
Dark Souls Remastered bietet Koop und PvP.

AMIIBO 1
Solaire als Amiibo schaltet lediglich eine Geste frei.

PRO / CONTRA
- ++ Umfangreiches, anspruchsvolles RPG-Erlebnis
- ++ DLC enthalten
- + Läuft stabil
- + Kleine Gameplay-Verbesserungen
- – Keine neuen Inhalte
- – Nicht alle Verbesserungen auf der Switch
- – Tastenbelegung gewöhnungsbedürftig
- – Nichts für frustanfällige Spieler

WERTUNG/FAZIT

80

„*Dark Souls* mit besserer Technik, inhaltlich ändert das Remaster nichts am Rollenspiel.“

MEGA MAN 11

Jump & Run Blauer Robo-Anzug? Check! Mega Buster? Check! Schicke 2,5D-Grafik und Herausforderungsmodus mit Ranglistensystem? Check!

Switch

Nur als Download erhältlich!

Auf der Robo-Schule haben wir gelernt, dass Gummi schlecht Strom leitet. Wir nutzen Bounce-Mans Fähigkeit und verschießen Gummibälle in alle Richtungen.

Seit Mitte der Achtzigerjahre hüpft Mega Man über die Bildschirme der Fans. Nach achtjähriger Pause kehrt der blaue Bomber mit *Mega Man 11* endlich wieder zurück. Mit zeitgemäßer Grafik und neuen Robo-Fähigkeiten versucht er diesmal, nicht nur alte Fans zu begeistern, sondern auch Anfänger an Land zu ziehen. Ob der energiegeladene Roboterjunge den anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad und den Charme der alten Teile beibehalten kann, erfahrt ihr im Test.

Derselbe Übeltäter

Wer mit der *Mega Man*-Reihe vertraut ist, dem wird sicherlich der Name Dr. Wily ein Begriff sein. Wie in den vergangenen Teilen sorgt der hinterhältige Forscher auch diesmal für Probleme. In der Introsequenz wacht der Erfinder aus einem Albtraum auf. Seine bedeutendste Erfindung, das sogenannte „Double-Gear-System", wurde aufgrund von Dr. Light abgelehnt. Um es seinem Konkurrenten heimzuzahlen, beschließt er, Mega Mans Roboterfreunde zu stehlen und sie mithilfe seiner Erfindung auf die böse Seite zu ziehen. Um eine Katastrophe zu verhindern, schickt Dr. Light den Robo-Jüngling „Mega" los und stattet ihn ebenfalls mit einem Prototyp des Double-Gear-Systems aus, den er zufällig noch rumliegen hatte. Die Story ist nicht sonderlich tiefgreifend, gibt euch jedoch eine gute Einführung in die neue Spielmechanik und einen Grund, massenhaft Robo-Gegner zu zerschießen.

Das alte Neue

Mit dem Double-Gear-System könnt ihr auf Knopfdruck eure Schüsse verstärken oder eure Geschwindigkeit erhöhen. Während das Erstere nicht notwendig ist, müsst ihr hin und wieder mal euer Tempo steigern, um Projektilen auszuweichen, damit ihr unbeschadet durch die Stages kommt. Wenn Mega Mans Lebensleiste unter zehn Prozent fällt, könnt ihr beide Gears gleichzeitig verwenden, dadurch verstärkt ihr nicht nur seinen Mega-Buster extrem, sondern verlangsamt auch die Zeit um ein Vielfaches. Wenn ihr das Gear-System zu lange nutzt, dann überlastet ihr es und müsst eine Weile darauf verzichten.

Wer das neuste *Mega Man* spielt, wird erst mal die Stirn runzeln, denn die von der Reihe gewohnte Pixelgrafik ist nun passé. Mit aufpolierter 2,5D-Grafik hat die Kulisse erstmalig einen gewaltigen Schritt nach vorne gemacht und gleichzeitig vielen Langzeit-Fans einen großen Schock versetzt. Trotz des frischen Anstrichs stellte Capcom jedoch sicher, dass sich der neuste Titel genauso wie seine Retro-Vorgänger anfühlt. Obwohl sich die Physik in *Mega Man 11* deutlich von den

An einigen Gegnern prallen unsere Schüsse einfach nur ab. Um sie zu verletzen, müssen wir sie erst mal mit einem voll aufgeladenen Blast betäuben.

Dr. Wily versucht mal wieder einen seiner fiesen Pläne umzusetzen. Diesmal kidnappt er die Roboter von Dr. Light, um sich an seinen Kontrahenten zu rächen.

Vorgängern unterscheidet, spielt sich der jüngste Teil sehr ähnlich und ergänzt in dieser Hinsicht die *Mega Man*-Reihe optimal.

Genau das ist auch notwendig, denn *Mega Man 11* ist kein leichtes Spiel – sogar, wenn es nach *Mega Man*-Standards geht. Fies platzierte Gegner und wahnsinnig schnelle Boss-Angriffe sind allesamt Teil des actionreichen Hüpfspiels, fühlen sich jedoch nie unfair an. Wer sich davon abgeschreckt fühlt, kann aufatmen: Wir beziehen uns auf die dritte und vierte Schwierigkeitsstufe, in den beiden darunter kommen auch Anfänger sehr gut zurecht.

Mit dem Köpfchen voraus

Die Bosskämpfe in *Mega Man 11* sind schön inszeniert, jedoch nicht sonderlich anspruchsvoll – sofern ihr die richtigen Waffen verwendet. Es bleibt euch überlassen, welchen Boss ihr zuerst anpacken wollt. Wie es in *Mega Man* jedoch so üblich ist, gibt es immer eine logische Reihenfolge, in der man die Bosse besiegen kann. Wer beispielsweise vorhat, „Torch Man“ zu bekämpfen, sollte sich davor überlegen, ob er nicht lieber erst die Eisfähigkeit von „Tundra-Man“ freischaltet. Sobald ihr einen der acht Widersacher erlegt habt, die ebenfalls von Dr. Wilys Erfindung Gebrauch machen, habt ihr Zugriff auf ihre einzigartigen Fähigkeiten. Dazu geht ihr ganz klassisch ins Menü, wechselt mit den Schultertasten durch oder neigt den rechten Analogstick in die entsprechende Richtung. Auch die freischaltbaren Fähigkeiten profitieren von dem Double-Gear-System. Zum Beispiel werden „Blast-Mans“ explosive Kugeln mithilfe des Power-Gears um ein Vielfaches größer und verursachen massiven Schaden.

Im Labor könnt ihr diverse Module kaufen, mit denen ihr Mega Mans Fähigkeiten verbessern könnt. Je besser das Modul, desto mehr Schrauben müsst ihr zahlen.

Zwischen den Missionen könnt ihr immer wieder im Labor von Dr. Light vorbeischauen, um gegen Schrauben Upgrades zu kaufen. Einige Erweiterungen machen euch immun gegen bestimmte Schadensarten, verstärken euren Mega-Buster oder verbessern das Double-Gear-System. Jedes Upgrade hilft euch auf eurer Mission, Dr. Wily aufzuhalten, jedoch ist keines davon notwendig.

Wiederspielwert? Auf jeden Fall!

Je nach Schwierigkeitsgrad beläuft sich die Spieldauer für den Story-Modus auf maximal fünf Stunden und fällt damit im Vergleich zu anderen Titeln der Reihe ordentlich aus. Wer allerdings noch mehr aus *Mega Man 11* rausholen möchte, kann sich am überarbeiteten Herausforderungs-Modus ausprobieren. Dabei könnt ihr zwischen neun verschiedenen Herausforderungen wählen, darunter dem klassischen Spurt-Modus, bei dem ihr eine Stage so schnell wie möglich abschließen müsst. Auf Wunsch könnt ihr Replays von euren Bestzeiten in der Online-Rangliste hochladen, die dann andere Spieler anschauen können.

Nicht nur für Megamänner

Mega Man 11 ist ein gelungener Serien-Ableger und bietet nicht nur Veteranen den Kick, den sie suchen, sondern auch Anfängern in Form von vier Schwierigkeitsgraden. Die Steuerung fühlt sich genauso flüssig an, wie man es aus den Vorgängern gewohnt ist. Kombiniert mit der aufpolierten Grafik und dem deutlich höheren Wiederspielwert steht der elfte Teil seinen Vorgängern in nichts nach und schafft es, die Kult-Serie mit alten Tugenden und neuen Qualitäten ins Jahr 2018 zu befördern.

Eugen Günter

Wem die normalen Stages zu einfach sind, der kann sich an den gnadenlosen Herausforderungen von Dr. Light ausprobieren.

MEINUNG
Eugen Günter

„Knackig schwer, aber trotzdem fair! *Mega Man 11* schöpft sein Potenzial aus.“

Ich hatte so meine Zweifel, ob Capcom es schafft, *Mega Man 11* in schicker 2,5D-Grafik umzusetzen. Immerhin machte die pixelige Grafik einen großen Teil des Charmes der kultigen Hüpfspiel-Reihe aus. Aber ich bin begeistert, wie gut sich das Spiel anfühlt. Vor allem das Gear-System hat mich überzeugt. Es fühlt sich so an, als wäre es schon immer ein Teil der *Mega Man*-Reihe. Ich bin sogar so davon begeistert, dass ich es mir für den nächsten Teil wieder wünsche. *Mega Man 11* legt viel Wert darauf, bereits bewährte Tugenden ordentlich umzusetzen, schafft es aber auch gleichzeitig, die neue Gear-Mechanik sauber einzubinden. Damit ist es ein wahrer Nachfolger und zeigt, wie man Tradition und Moderne richtig miteinander kombiniert.

Mega Man 11

Termin: 02. Oktober 2018
Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 29,99 Euro

GRAFIK 8
Schöne 2,5D-Comic-Grafik, die perfekt zu der *Mega Man*-Reihe passt. Die einzigartigen Fähigkeiten der vielen Bossgegner sehen cool aus. Die Kantenglättung fällt in Switch-Version etwas schlechter aus.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Auf Dauer eintönige Musik, die aber stets das Stage-Design unterstreicht. Etwas kindische englische Synchronisation der Charaktere.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Das Spiel geht leicht von der Hand und die Steuerung ist größtenteils selbsterklärend. Mega Mans Bewegungen gehen flüssig ineinander über. Zu jeder neuen Fähigkeit, könnt ihr ein kurzes Tutorial spielen.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (4 Stufen)
Mega Man 11 schafft es, seinen hohen Schwierigkeitsgrad beizubehalten, aber gleichzeitig ein faires Spielerlebnis zu bieten. Durch das Ranglisten-System könnt ihr euch vielen neuen Herausforderungen stellen und eure Replays mit anderen teilen.

PRO / CONTRA
- ++ Fühlt sich wie die alten Titel an
- ++ Schöne 2,5D-Grafik
- \+ Schwer, aber fair
- \+ Gear-System sehr gelungen
- \+ Unterhaltsame Herausforderungen
- \+ Online-Rangliste mit Replay-Funktion
- – Kindische Synchronisation
- – Bosskämpfe zu leicht
- – Musik kann auf Dauer eintönig werden
- – Einige Stages unausgewogen

WERTUNG/FAZIT

82

„Tolle Fortsetzung, bei der Fans und Neueinsteiger garantiert auf ihre Kosten kommen.“

MY HERO ONE'S JUSTICE

Beat 'em Up Ihr wollt den Schurken und Helden des Anime *My Hero Academia* zeigen, was in euch steckt? Im Beat 'em Up *My Hero One's Justice* habt ihr die Chance dazu.

Ob *Naruto to Boruto: Shinobi Striker* oder das kommende *Jump Force* – sich mit seinen geliebten Anime-Helden in dreidimensionalen Arenen herumzuschlagen, scheint derzeit hoch im Kurs zu stehen. Mit dem Beat 'em Up *My Hero One's Justice* prügelt sich nun ein weiterer Genrevertreter in unseren Fokus und sogar auf die Switch.

Achtung: Akute Spoiler-Gefahr

Bevor wir auf das konfrontative Kernstück des Spiels zu sprechen kommen, werfen wir einen Blick auf den gelungenen Story-Modus. Die Handlung, die mitten in der zweiten Staffel des Animes *My Hero Academia* ansetzt und am Wendepunkt der dritten Staffel endet, wird in ansprechend gestalteten, japanisch vertonten und mit deutschen Texten versehenen Comicstrips erzählt. Kenner kommen hier auf ihre Kosten, für alle anderen stecken die Passagen und integrierten Kämpfe, die euch etwa sechs Stunden auf Trab halten, voller Spoiler. Wer die Vorlage gar nicht kennt, bleibt zudem angesichts fehlender Erklärungen verwirrt zurück. Warum sich trotz allem nicht nur Fans ins Getümmel stürzen sollten, verrät das unterhaltsame Kampfsystem.

Ihr habt doch 'ne Macke!

Auch wenn alle zwanzig Helden und Schurken eine individuelle, sogenannte Macke besitzen, die sich auf die konkrete Ausprägung einzelner Attacken auswirkt, greift jeder Charakter auf dieselbe Bassisteuerung zurück. Das erleichtert nicht nur das Erlernen neuer Movesets, sondern trägt ebenfalls sehr zur Abwechslung bei, da sich jede Figur zwar in etwa gleich handhabt, jedoch nicht gleich spielt. Vor allem Genreneulingen kommt dies zugute.

Je nach Areal zieht ihr eurem Gegner mit saftigen Schlägen und treffsicheren Kombos die Lebenspunkte ab, schleudert ihn gegen Hindernisse oder gleich aus dem Ring. Neben der normalen Attacke greift ihr dabei vor allem auf eure mächtigen Macken zurück, die mehr Schaden austeilen, aber auch sinnvoll und zur richtigen Zeit eingesetzt werden müssen. Zudem könnt ihr bis zu zwei Begleiter in den Kampf rufen, die euch für einen kurzen Moment helfen. Je mehr Treffer und Kombos ihr landet, desto schneller lädt sich die Plus-Ultra-Leiste auf, mit deren Hilfe ihr noch stärkere Attacken entfesseln könnt. Trefft ihr euren Gegner mit einem solchen Angriff, werdet ihr mit einer epischen Animation belohnt. Natürlich könnt ihr euch auch vor den Schlägen eures Gegners verteidigen – spielt ihr jedoch allzu defensiv, ist eure Abwehrleiste leer und der Feind hat freie Bahn.

Spaßiger Schlägerstandard

My Hero One's Justice erfindet weder das Rad neu, noch stellt die mehr oder minder angriffslustige KI erprobte Beat-'em-Up-Spieler vor besondere Herausforderungen. Nichtsdestotrotz machen die Kämpfe insbesondere aufgrund

Der Ex-Plus-Ultra-Move erfordert eine volle Plus-Ultra-Leiste sowie zwei aufgeladene Begleiter. Im Training zeigt das Schadensmeter die Stärke der Attacke an.

Ihr wollt All Might mit Tomuras Händen schmücken? Kein Problem! Erzielt ihr Erfolge, erhaltet ihr kosmetische Items, die ihr aber auch für Münzen kaufen könnt.

Die Handlung wird in hochwertigen, japanisch vertonten Comicstrips erzählt. Ein paar wenige animierte Zwischensequenzen gibt es auch – die ruckeln aber.

der hervorragenden Zugänglichkeit und der ausgeprägten Beweglichkeit eurer Charaktere eine Menge Spaß. Um euren Gegner hinterrücks zu überfallen, macht ihr nämlich vom Sprint sowie vom Doppelsprung ordentlich Gebrauch. Dadurch, dass eure Attacken in der Luft oft einen anderen Effekt haben als am Boden, ergeben sich viele Angriffsmöglichkeiten, die das Erlebnis immer wieder neu auffrischen und in hitzigen Momenten eine schnelle Reaktionsfähigkeit erfordern.

Dass ihr ab und zu kopfüber durch das Kampfareal fliegt und die Kameraeinstellung nicht beeinflussen könnt, führt leider zu gelegentlicher Orientierungslosigkeit. Dafür bleiben eure Bewegungen nahezu im gesamten Spielverlauf angenehm flüssig und auch die Schlagabtausche gestalten sich übersichtlich. Die motivierende Musik sowie die schmucke, aber nicht herausragende Grafik krönen die spaßige Standardschlägerei.

Ein Kampf auf viele Arten

Im Menü habt ihr die Wahl zwischen mehreren klassischen Modi wie der Arcade oder dem lokalen Koop, die das basale Kampfgeschehen unterschiedlich einfassen. Insbesondere die Missionen stechen hier positiv heraus. Auf sechs auswählbaren Karten bahnt ihr euch einen von mehreren möglichen Wegen zum finalen Kampf und tretet unterwegs gegen knackig-schwere Gegner an. Das Besondere: Eure verlorenen Lebenspunkte nehmt ihr in den nächsten Schlagabtausch mit, sofern ihr sie nicht im Missionsmenü mithilfe gesammelter Items wieder auffrischt. Zudem bringen bestimmte Abschlussbedingungen und Spezialregelungen zusätzliche Spannung in die Runden. Wer jede Mission auf dem S-Rank abschließen möchte, muss über kurz oder lang mehrere unterhaltsame Stunden investieren.

Auch der Trainingsmodus gibt sich gegenüber anderen Genrevertretern keine Blöße. Die breit gefächerten Optionen ermöglichen es euch, alle denkbaren Situationen auszutesten. Ein Schadensmeter gibt zudem Aufschluss über eure Angriffskraft. Insgesamt ist *My Hero One's Justice* in puncto Modi also gut aufgestellt.

Mehrspieler mit Mini-Macken

Im lokalen Koop lässt sich bei der Performance kein Unterschied zu den CPU-Kämpfen erkennen, lediglich die Plus-Ultra-Moves ruckeln ein wenig. Da ihr euren Charakter in diesem Moment eh nicht bewegen könnt, stört das jedoch nicht weiter.

Anders verhält es sich, wenn ihr Spieler aus aller Welt duelliert. Online machen sich durchaus Verbindungsprobleme bemerkbar, spielbar ist der Modus aber allemal – ganz zur Freude der fortgeschrittenen Kämpfer, die hier auf gnadenlose Gegner treffen. Schade, dass man keine Revanche einfordern kann.

Nur für Fans der Serie?

Auf den ersten Blick ist *My Hero One's Justice* nur für Fans der Vorlage relevant. Angesichts des sehr spaßigen Kampfsystems lässt sich dieser Eindruck letzten Endes jedoch nicht ganz bestätigen. Ob das Beat 'em Up das Interesse der Profikämpfer weckt, ist hingegen fraglich. Nichtsdestotrotz ist *My Hero One's Justice* ein unterhaltsamer Genrevertreter, der vollkommen verdient neben seinen Kollegen Platz nimmt.

Cosima Staneker

Egal ob online, lokal oder im Singleplayer-Modus – die Kamera fasst automatisch das Kampfgeschehen ein. Sehr praktisch!

MEINUNG
Cosima Staneker

„*My Hero One's Justice* hat für viele unterhaltsame Stunden gesorgt – klasse!"

Als Profi-Beat-'em-Up kann man *My Hero One's Justice* wohl nicht bezeichnen. Gerade durch die gute Zugänglichkeit sind die Kämpfe jedoch sehr frisch, schnell und machen auch nach vielen Stunden noch eine Menge Spaß. Natürlich hängt der Schwierigkeitsgrad bei so einem Titel letzten Endes immer auch vom Können und Geschick des Spielers ab, keine Frage. Die diversen Modi sowie der Online-Modus decken hier jedoch ein relativ breites Spektrum an Spielern ab. Kampferprobte wie unerfahrene Fans sollten sich *My Hero One's Justice* also auf keinen Fall entgehen lassen. Inwiefern man sich für ein derartiges Spiel begeistern kann, ohne die Vorlage zu kennen, ist dagegen eine andere Frage. Abgesehen vom Story-Modus sehe ich aber kaum einen Grund, dem Spiel nicht trotzdem eine Chance zu geben.

My Hero One's Justice

Termin: 26.Oktober 2018
Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Byking
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 6
Die Grafik ist nett anzusehen, aber nichts Besonderes. Eine Ausnahme bildet der schöne Story-Modus.

SOUND 8
Sprache/Text: Japanisch/Deutsch
Musik und japanische Vertonung sind sehr gelungen. Leider sind die Voicelines nicht übersetzt.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung ist nahezu einwandfrei.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel (stufenlos)
My Hero One's Justice macht einfach verdammt viel Spaß. Die diversen Modi bringen Abwechslung in die Kämpfe, die Handlung ist (für Fans) spannend.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: 2 **Spieler offline:** 2
Auch wenn es ab und zu beim Prügeln ruckelt, verrichtet der Online-Modus seinen Dienst. Beachtet, dass ihr hierfür ein Nintendo-Online-Abo benötigt.

PRO / CONTRA
- ✚ Alle zentralen Protagonisten spielbar
- ✚ Gelungenes und knackiges Kampfsystem
- ✚ Liebevolle Videospieladaption der Vorlage
- ✚ Tolle Musik und japanische Synchronisation
- ✚ Diverse abwechslungsreiche Modi
- ✚ Sehr gute Zugänglichkeit für Genreneulinge
- ✚ Ansprechend gestaltete Handlung aus Helden- und Schurkensicht, …
- ➖ … die jedoch nur Fans der Vorlage verstehen
- ➖ Andere Charaktere müssen nachgekauft werden
- ➖ Online-Performance nicht optimal
- ➖ Für „Profikämpfer" wohl eher unterfordernd
- ➖ Zu langwierige Ladebildschirme

WERTUNG/FAZIT

77

„Für Fans ein Muss, für andere Kämpfer und Genreneulinge eine Überlegung wert!"

Switch

YOMAWARI
THE LONG NIGHT COLLECTION

Adventure Die kalte und dunkle Jahreszeit eignet sich perfekt für Grusel und Horror. Mit *Yomawari: The Long Night Collection* gibt's das passende Spiel für die Switch.

Halloween ist mittlerweile zwar schon vorbei, *Yomawari: The Long Night Collection* lehrt euch aber auch über den beliebten Volksbrauch hinaus das Fürchten. *The Long Night Collection* bringt gleich beide *Yomawari*-Spiele auf die Switch: *Yomawari: Night Alone* und *Yomawari: Midnight Shadows*. Beide sind sich sehr ähnlich und setzen auf gleiche Grafik sowie Gameplay, der Unterschied liegt eher im Detail. Den ersten Teil absolviert ihr in etwa drei Stunden, der Abspann von Teil zwei wartet nach ungefähr der doppelten Spielzeit auf euch.

Auf der Suche

Während ihr in *Yomawari: Night Alone* ein kleines Mädchen auf der Suche nach ihrer verschollenen Schwester spielt, schlüpft ihr in *Yomawari: Midnight Shadows* in die Rolle eines ebenfalls kleinen Mädchens und sucht nach eurer verschwundenen besten Freundin. Beide Spiele sind in einer typischen japanischen Kleinstadt angesiedelt und sowohl in ihrer Aufmachung als auch beim Gameplay stark an japanische Folklore angelehnt. *Yomawari* verzichtet fast gänzlich auf Musik und nutzt stattdessen Umgebungsgeräusche und den virtuell dargestellten Herzschlag eurer Spielfigur dazu, dem Spiel Atmosphäre und Spannung zu verleihen.

Die grafische Aufmachung lässt zunächst vielleicht noch anderes vermuten, doch der brutale Tod des eigenen Hundes im ersten Teil sowie der Selbstmord eines kleinen Mädchens im zweiten Teil (jeweils gleich zu Spielbeginn) enttarnen *Yomawari* schnell als Horror-Titel. Schon kurz darauf lernt ihr das Kern-Gameplay kennen: Geister an jeder Ecke, vor denen ihr fliehen oder die ihr geschickt ablenken müsst beziehungsweise vor denen ihr euch besser versteckt, um zu überleben. Jede Berührung mit einem Geist führt nämlich zum sofortigen (brutalen) Bildschirmtod und setzt euch zurück zum letzten Speicherpunkt. Diesen Mechanismus erlebt ihr häufig, denn das Spiel setzt gezielt auf Trial and Error, was mitunter frustrierend wird. Solltet ihr ein Problem

Schon zu Beginn beider *Yomawari*-Spiele in der *The Long Night Collection* wird schnell klar, dass es reichlich düster und mitunter sehr brutal zugeht.

Die Geister in *Yomawari* sind nicht nur furchterregend, sie töten euch bei Berührung auch sofort. Angreifen könnt ihr nicht, also müsst ihr um euer Leben rennen.

Bei den Schreinen speichert ihr im Gegenzug für kleines Geld schnell mal zwischendurch. Das ist auch sinnvoll, den der Bildschirmtod ereillt euch allzu oft.

damit haben, überlegt euch das vor dem Kauf gut.

Flucht statt Kampf

Wieso weglaufen, wenn man auch kämpfen kann? Tja, genau das könnt ihr in *Yomawari* eben nicht. Neben drei Arten der Fortbewegung (laufen, schleichen, rennen) verfügt ihr über eine Taschenlampe und könnt Gegenstände aufsammeln und einsetzen. Die Geister anzugreifen ist jedoch nicht möglich, genauso wenig wie euch zu verteidigen. Dafür entwickelt ihr mit fortschreitendem Spielverlauf verschiedene Taktiken für unterschiedliche Geister, denn stures Weglaufen ist nicht immer die beste Lösung. So ist es beispielsweise bei einem bestimmten Typ Geist ratsam, euch schnellstmöglich zu verstecken, während bei einer anderen Sorte Ablenkung die beste Wahl ist, um im richtigen Moment unbemerkt vorbeizuschleichen. Der sowohl grafisch als auch akustisch dargestellte Herzschlag eurer Spielfigur hilft euch dabei, die aktuelle Gefahrenlage einzuschätzen. Eure Ausdauer beim Rennen ist begrenzt, also müsst ihr damit gut haushalten. Das Spielziel eures gruseligen Abenteuers ist simpel: Findet die verschollene Schwester in Teil eins beziehungsweise die verschwundene beste Freundin in Teil zwei. Unterwegs dürft ihr euch nicht von den zahlreichen Geistern erwischen lassen, außerdem löst ihr diverse Rätsel und Puzzles.

Schockmomente

Neben den düsteren Singleplayer-Abenteuern bietet *Yomawari: The Long Night Collection* keine weiteren Modi, keine Mehrspieler-Möglichkeiten und keine Online-Features. Das hat das Spiel aber auch nicht nötig, denn die einnehmende und düstere Atmosphäre würde durch Mitspieler nur gestört. Startet ihr *Yomawari: Midnight Shadows*, bittet euch das Spiel sogar, das Licht auszumachen und während des Spielens euren Blick nicht vom Bildschirm zu nehmen. Das ist tatsächlich sinnvoll, denn nur so entfaltet *Yomawari* sein Potenzial und sorgt für überraschende und gruselige, vor allem aber erschreckende Momente, wozu auch der weitgehende Verzicht auf musikalische Untermalung beiträgt. Kopfhörer solltet ihr beim Spielen dennoch aufsetzen, denn die Umgebungsgeräusche tragen enorm zur Spieltiefe bei.

Einerseits kann man *Yomawari: The Long Night Collection* zwar zu Recht seinen etwas geringen Spielumfang ankreiden, auf der anderen Seite nutzt sich das simple Gameplay, das sich stark um das ständige Wiederholen gleicher Situationen zum Finden des optimalen Weges dreht, während dieser überschaubaren Spieldauer aber auch schon reichlich ab. Ein bisschen mehr Abwechslung hätte dem Spiel in dieser Hinsicht gut getan. Davon abgesehen gibt es aber nicht allzu viel an *Yomawari* auszusetzen, allenfalls seine spezielle Eigenart beschränkt die Zielgruppe vor allem auf Fans von Horror-Survival-Titeln. Auch die Bezeichnung „Walking-Simulator" ist in Teilen sicher nicht ganz unangebracht. Wer auf einnehmende und düstere Atmosphäre steht, hat mit *Yomawari: The Long Night Collection* seinen Spaß.

Johannes Gehrling

Mit der Spielwelt interagiert ihr in erster Linie durch das Sammeln und Benutzen von unterschiedlichen Gegenständen.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Japanisch, gruselig, atmosphärisch: *Yomawari* macht auf der Switch einiges richtig."

Horror und ich, das ist ein sehr ambivalentes Verhältnis. Einerseits stehe ich total drauf, andererseits setzen mir Filme und Spiele mit paranormalem Setting mitunter richtig zu. *Yomawari: The Long Night Collection* ist aber zum Glück in einem Bereich verortet, den ich gut finde. Die Atmosphäre ist einnehmend, die an allen Ecken und Enden präsente japanische Kultur macht das Spiel auch über den Horror-Aspekt hinaus interessant. Lediglich das Gameplay wird auf Dauer etwas zu eintönig, was zum Problem werden kann; immerhin stellt das ja logischerweise den Kern des Spiels dar. Hier kommt *Yomiwari* der überschaubare Umfang zugute, der ein Abdriften in Langeweile weitestgehend verhindert. *Yomawari* gefällt mir als Ganzes gut, hätte aber noch Potenzial zu mehr.

Yomawari: The Long Night Coll.

Termin: 26. Oktober 2018
Hersteller: NIS America
Entwickler: Nippon Ichi Software
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8

Grafisch ist das Spiel zwar simpel, genau das trägt aber zur düsteren und beklemmenden Atmosphäre bei. Der zeichnerische Look täuscht vor allem zum Spielbeginn über Horror und Gewalt hinweg, die *Yomawari* später weitestgehend beherrschen.

SOUND 8

Text: Englisch
Yomawari bietet kaum Musik, (gute) Kopfhörer solltet ihr beim Spielen dennoch aufsetzen. Die Umgebungsgeräusche tragen stark zur gelungenen Atmosphäre bei, der Herzschlag eurer Spielfigur ist sogar gameplayrelevant und verrät euch drohende Gefahr.

STEUERUNG 8

Unterstützt: Pro Controller
Analogstick fürs Laufen, L-Button zum Schleichen, R-Button zum Rennen, Interaktion mit dem A-Button: Die Steuerung ist simpel und schnell erklärt.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Yomawari: The Long Night Collection bietet gleich zwei Spiele in einem, beide sind aber nicht allzu umfangreich. Dafür überzeugen beide mit einer einnehmenden und düsteren Atmosphäre sowie reichlich Grusel-Faktor dank bedrohlicher Geister. Die Gameplay-Mechanik nutzt sich mit der Zeit aber etwas zu stark ab.

PRO / CONTRA

- ✚ Einnehmende düstere Atmosphäre
- ✚ Spannend und fordernd
- ✚ Angenehmer Spieleinstieg
- ✚ Simple Steuerung
- ➖ Trial and Error mitunter frustrierend
- ➖ Spielumfang eher gering
- ➖ Spielmechanik auf Dauer etwas eintönig

WERTUNG/FAZIT

75

„Licht aus, Kopfhörer auf, *Yomawari* in die Switch: Auf ins Grusel-Abenteuer!"

DISGAEA 1 COMPLETE

Strategie Nach einem 15 Jahre langen Schönheitsschlaf erwacht der Rollenspiel-Klassiker in alter Frische. Mit *Disgaea 1 Complete* erhält der erste Teil der Reihe ein HD-Remake.

Nachdem seine Vasallin Etna ihn quasi aus dem Schlaf prügelt, wacht der Dämonenprinz Laharl endlich aus seinem zweijährigen Nickerchen auf. Schlaftrunken findet der Dämon heraus, dass sein Vater Krichevskoy, König der Unterwelt, vor zwei Jahren verstorben ist. Nun nimmt sich Laharl vor, den Thron zu übernehmen. Jedoch ist er nicht der Einzige, der ein Auge auf diese Position geworfen hat. Um zu beweisen, dass er perfekt für die Herrscherrolle ist, macht er seine Konkurrenten ausfindig und bekämpft sie.

Doch bevor es mit dem Kampf um den Thron losgeht, muss der Prinz nach seinem langen Schlaf zunächst in ein paar Tutorial-Kämpfen den Rost abschütteln. Das ist auch bitter nötig, denn *Disgaea 1 Complete* ist sehr komplex. Die Erklärungen sind verständlich und ausführlich, allerdings kann der Spieler davon oft überfordert werden. Eingefleischte Experten können die Erläuterungen und Zwischensequenzen auf Wunsch einfach überspringen und sich gleich ins Gefecht stürzen.

Kunterbunte Eliminierung

In den Einstiegslevels wird euch eine Besonderheit der *Disgaea*-Reihe vorgestellt: Geo Panels samt Geo Cubes. Erstere sind bunte Bodenkacheln, die entweder keinen, einen oder mehrere Effekte haben. Indem ihr Geo Cubes zerstört, könnt ihr Farbe und Effekte der Kacheln verändern. Wer sich beim Farbwechsel auf den sich verändernden Panels befindet, verliert etwas von seiner Gesundheit. Mit der richtigen Taktik löst ihr sogar Kettenreaktionen aus, mit denen ihr direkt in der ersten Runde schon einige Gegner ins Jenseits schicken könnt. Je mehr Kacheln ihr bei einer Kettenreaktion verändert, desto höher wird eure Bonusstufe. Das System motiviert nicht nur durch die Belohnungen, es macht auch Spaß, darüber zu grübeln, wie man die meisten Widersacher mit einer gelungenen Kombination erledigt. Allerdings gibt es Geo

Mit den bunten Geo Panels könnt ihr Kettenreaktionen auslösen und dabei Gegner eliminieren. Dadurch könnt ihr jedoch eure Teammitglieder auch verletzen.

Jeder Charakter kann spezielle Attacken erlernen, die mehr Schaden zufügen und mehr Reichweite bieten als normale Angriffe.

Cubes und Panels nicht auf jeder Karte. In solchen Fällen füllt ihr die Leiste zum Beispiel durch möglichst lange Angriffscombos.

Am Ende jeder Runde kriegt ihr so viele Boni wie ihr Stufen erreicht habt. Bei einer höheren Stufenzahl erhaltet ihr seltenere und auch meist nicht erwerbliche Items.

In Laharls Schloss findet ihr alle Shops, die Item-Welt, das Unterwelt-Krankenhaus und den finsteren Senat, die ihr vor jedem Level alle besuchen könnt.

Let's get started, dood

Die unterhaltsame Story-Kampagne besteht aus mehreren Episoden mit einigen Levels, wobei jedes Kapitel mit einem Boss-Kampf endet. Schnell werdet ihr feststellen, dass ihr nur durch die in der Story gesammelte Erfahrung nicht stark genug seid. Nun gilt es, so lange Gegner zu erledigen, bis euer Team stark genug ist. Dafür haben sich die Macher auch ein besonderes Feature ausgedacht: die Item World. Durch Laharls Schloss kommt ihr in die Welt eines Gegenstands, in der ihr eure Charaktere hochstufen und ebendieses Item dadurch sogar verbessern könnt. Die Item-Welt wird dabei komplett zufällig generiertund wird mit jedem Level zunehmend schwerer. Jedoch kann dies ziemlich zeitintensiv werden, da ihr die Item World nur an Checkpoints nach jeweils zehn Levels verlassen könnt. Beim Erkunden der Item-Welt besteht die Chance, ziemlich viele Boni abzusahnen, da in fast jeder Karte Geo Cubes und Panels vorhanden sind. Dadurch wird der an sich nötige Grind zu einer motivierenden Beschäftigung.

Ebenfalls praktisch: Ein Besuch in der Item World bringt euch viel Mana ein, das eure Charaktere grundsätzlich für das Besiegen von Gegnern einheimsen. Das Mana gebt ihr unter anderem für die Erstellung neuer Charaktere oder Abstimmungen im Senat aus. Mit denen beschließt ihr dauerhafte Boni, wie zum Beispiel die Freischaltung besserer Waffen und Rüstungen in den Shops.

Schwer, aber fair

Neben all den Nebentätigkeiten solltet ihr die witzige Hauptstory nicht aus den Augen verlieren. Das Spiel nimmt sich nicht so ernst, was immer wieder für lustige Momente sorgt. Der König stirbt zum Beispiel nicht an etwas Tragischem, nein, er verschluckt sich einfach nur an seinem Lieblingssnack und erstickt. Zudem gilt es in der Welt der Dämonen als eines der schönsten Komplimente, als Widerling beschimpft zu werden. Neben der humorvollen Erzählung solltet ihr die intelligent aufgebauten Storylevels nicht vernachlässigen. Diese erfordern viel mehr taktisches Denken als die zufälligen Karten der Item World und werden erheblich schwerer, je weiter ihr in der Handlung vorankommt. Trotz des zunehmenden Schwierigkeitsgradsmuss man nicht verzweifeln, vielmehr wird man dazu angespornt, mit einem hochgestuften Team zurückzukehren.

Komplett wird das HD-Remake zu *Disgaea: Hour of Darkness* dank zweier Aspekte: Die Pixelgrafik hat einen Feinschliff erhalten und die vielen Charakterporträts wurden an die HD-Auflösung angepasst. Außerdem gibt es noch den Etna Mode, der etwas mehr Story und neue Charaktere mit sich bringt. Neben diesen Anpassungen unterscheidet sich das Remake vom originalen Material nicht.

Ebru Cebeci

Hier seht ihr eins der zufallsgenerierten Levels der Item-Welt. In diesen könnt ihr euer Team aufstufen und Items verbessern.

MEINUNG
Ebru Cebeci

„Für Fans des Taktik-Rollenspiels genau der richtige Titel für die Switch"

Disgaea ist zwar ein gutes Taktik-Rollenspiel, aber für Gelegenheitsspieler des Genres oder Einsteiger doch zu komplex. Wenn ihr mit *Fire Emblem* Spaß hattet, könnt ihr *Disgaea 1 Complete* auf jeden Fall ausprobieren. Für die lustige Story und die großartigen Levels allein lohnt sich die Anschaffung. Wer aber Grinding eher als lästig empfindet, sollte hingegen die Finger davon lassen. Ohne euch durch Monster zu metzeln und eure Charaktere aufzubessern, werdet ihr dieses Taktik-Rollenspiel nicht durchspielen können. Verluste in den Levels können einen einerseits anspornen, aber andererseits auch zum Verzweifeln bringen. Bei mir war definitiv das Erstere der Fall. Dann noch den Boss eines Kapitels zu erledigen, hinterlässt den süßen Geschmack des Sieges.

Disgaea 1 Complete

Termin: 12. Oktober 2018
Hersteller: NIS America
Entwickler: Nippon Ichi Software
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 49,99 Euro

GRAFIK 8

Auch wenn viele Grafiken vom Original übernommen wurden, hat das Spiel keinen veralteten Look. Die Zeichnungen verlieren in der hohen Auflösung nichts von ihrem Charme.

SOUND 7

Sprache/Text: Englisch oder Japanisch/Englisch
Atmosphärische Musik, die sich aber vor allem in der Item-Welt wiederholt. Im Spielverlauf schaltet ihr weitere Tracks frei. In der Item World könnt ihr dann die gekauften Titel abspielen für mehr Abwechslung.

STEUERUNG 7

Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, da sich die Charaktere und der Cursor ziemlich schnell durch die Welt bewegen. Verzögerungen gibt es allerdings keine.

EINZELSPIELER 8

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Es gibt unheimlich viel zu entdecken in diesem Titel. Allein, dass ihr eure Charaktere bis Level 9999 entwickeln könnt, wird euch lange beschäftigen.

PRO / CONTRA

- ++ Strategisch gut gestaltete Storylevels
- \+ Viele Spielstunden und Wiederspielwert durch Komplexität des Titels garantiert
- \+ Die Item World eigenet sich gut zum Grinden und Verbessern eurer Items.
- \+ Witzige Story; das Spiel nimmt sich nicht ernst
- \+ Tutorials ausführlich und verständlich
- \+ Interessante und gut vertonte Charaktere
- − Story verliert durch das viele Grinden an Relevanz
- −− Die hohe Komplexität kann Genre-Einsteiger möglicherweise überfordern

WERTUNG/FAZIT

82

„Kein Titel für jedermann, aber *Disgaea 1 Complete* ist für Genrefans zu empfehlen."

TAIKO NO TATSUJIN DRUM 'N' FUN!

Musikspiel Die beiden Trommeln Don und Katsu laden zum Rhythmuswettbewerb – das können wir nicht ablehnen. *Taiko no Tatsujin* ist ein spaßiges, wenn auch nicht perfektes Musikspiel!

In japanischen Spielhallen gehören die überdimensionierten Trommel-Controller von *Taiko no Tatsujin* zur Grundausstattung, sogar im Hollywood-Film *Lost in Translation* ist eine der markanten Arcade-Stationen kurz zu sehen. Das Spielprinzip baut ganz auf japanische Taiko-Drums. Anders als etwa bei dem Schlagzeug-Set eines *Guitar Hero* oder *Rock Band* begnügt ihr euch mit einem Klangkörper (mehr zum Spezial-Controller lest ihr im Kasten oben rechts), dem ihr zwei unterschiedliche Töne entlockt. Schlagt ihr in die Mitte des Fells, erklingt ein „Don" – das sind die roten Buttons. Die blauen Noten heißen „Ka" und werden auf dem Trommelrand angeschlagen. Die erforderlichen Noten und der Rhythmus laufen von rechts nach links durchs Bild. Große Noten aktiviert ihr, indem ihr mit beiden Drumsticks gleichzeitig zuschlagt, an manchen Stellen sind Trommelwirbel, also schnelle Wiederholungen erwünscht. Und das ist auch schon alles, was ihr wissen müsst, um zum echten Trommelmeister zu werden!

Alle sind eingeladen

Durch die vergleichsweise simple Spielmechanik und vier Schwierigkeitsgrade (bei manchen Songs gibt es einen fünften, besonders anspruchsvollen Modus), kommen Alt und Jung, Geübte und Ungeschickte auf ihre Kosten. Anfangs stehen nur sechs Charaktere zur Auswahl, durchs Spielen werden aber weitere

In diesem Minispiel tanzen vier Teilnehmer (spielt ihr alleine, übernimmt der Computer) im Takt um einen Schrein. Stoßt nicht an die Mitspieler!

Schlürft Nudeln im richtigen Rhythmus! Auf die Suppe müsst ihr aber erst viermal pusten, sonst verbrennt ihr euch die Schnute.

DER TROMMEL-CONTROLLER

Für 110 Euro erhaltet ihr das Bundle mitsamt Spiel, dem Taiko-Trommel-Controller sowie zwei Drumsticks.

Das Drumset ist gut verarbeitet. Die Bedienung funktioniert allerdings nicht so einfach, wie man es zunächst vermutet. Bei der Erkennung der Schläge zeigt sich die Trommel manchmal widerspenstig, außerdem muss man ziemlich hart zuschlagen, damit die Eingabe überhaupt erkannt wird – das ist wirklich laut, also nicht für Übungssessions zu später Stunde im gemeinsamen Haushalt geeignet. Das starke Zuschlagen wiederum führt zum Verrutschen der Trommel-Hardware. In der Anleitung wird etwa empfohlen, kleine Wasserflaschen als Gewicht unten in den Ständer zu legen. Trotz langatmiger Kalibrierung werden Schläge manchmal nicht erkannt, vor allem auf dem Trommelfell, am Rand funktioniert es besser. Immerhin: Mit der Zeit gewöhnt man sich an die Eigenheiten der Hardware und die Eingaben funktionieren etwas zuverlässiger als bei den ersten Versuchen.

Helden freigeschaltet, auch deren Fähigkeiten machen das Erlebnis teilweise schwieriger oder einfacher. Passend zum Fokus auf traditionell japanische Instrumente besteht die Musikauswahl aus japanischen Popsongs, diversen Anime-Openings (unter anderem *Neon Genesis Evangelion*, *Dragon Ball Z*) Videospielmusik (zum Beispiel: *Kirby*-Medley, *Ridge Racer*, *Splatoon*-Medley), Vocaloid-Songs und einer Handvoll Synthie-Versionen von klassischen Stücken wie der Türkische Marsch von Beethoven. Als Normalsterblicher kennt man wahrscheinlich nur einen Bruchteil der mit über 70 Tracks umfangreichen Auswahl, die meisten gehen aber ins Ohr und sorgen für gute Laune – von ein paar wirklich seltsamen Aussetzern wie „Tonde Mite" mal abgesehen. Ihr könnt zudem Songs favorisieren und so eine eigene Playlist-Auswahl erstellen.

Gemeinsam gegeneinander

Außerdem versorgt euch *Taiko no Tatsujin* mit einer großen Auswahl (20 Stück!) Minispiele, eingeteilt in Versus, Koop und Team Versus. Die meisten davon machen Laune und sind genauso niedlich und schräg inszeniert wie der Rest des Spiels. Namco war bei der Umsetzung von *Drum 'n' Fun!* erfreulich kompromisslos: Die Texte sind alle Deutsch, aber die Stimmen erklingen auf Japanisch, und die unzähligen Bezüge auf Mythengestalten und Kultur des Landes wurden ohne Änderungen bewahrt. Das macht *Taito no Tatsujin* zu einem für Westler-Augen erfrischenden, bunten Vergnügen.

Wählt euren Spielstil

So schön die Präsentation ist – die Menüführung könnte besser sein, die Ladezeiten nerven. Bei der Steuerung gibt es dankenswerterweise viele Auswahlmöglichkeiten: Von der Bewegungserkennung (ungenau, anstrengend) über Touchpad-Kontrolle (funktioniert gut, die Switch liegt dann aber schlecht in der Hand) zur Bedienung mit dem Controller (simpel, funktioniert gut, die Buttonauswahl kann geändert werden). Eine unnötige Qual ist die Kalibrierung von Anzeige und Sound – statt eine Automatik einzusetzen wie bei Konkurrenz-Rhythmusspielen, müssen die Anpassungen manuell vorgenommen werden (inklusive Ladezeit zum Ausprobieren). Gerade bei einigen Fernsehmodellen ist die Kalibrierung zwingend notwendig, da sonst Sound und Anzeige nicht zusammenpassen und als Ergebnis das Timing nicht funktioniert. Trotz dieser kleinen Wehwehchen ist *Taito no Tatsujin: Drum 'n' Fun!* eine echte Empfehlung für alle Rhythmusfreunde. Don!

Katharina Pache

Spielfiguren haben unterschiedliche Fähigkeiten. Mit Meister Bachio etwa sind Don- und Ka-Noten gleich!

MEINUNG
Katharina Pache

„Das wohl niedlichste Rhythmusspiel der Welt kommt nach Deutschland."

Normalerweise gehe ich bei Rhythmusspielen erst einmal die Trackliste durch, um abzuchecken, welche Songs ich kenne. Bei *Taiko no Tatsujin* waren das nicht viele Songs, aber das hat meinen Spaß nicht geschmälert – das Kalibrieren und die häufigen, wenn auch kurzen Ladezeiten sind der Freude deutlich abträglicher. Der Umfang kann sich sehen lassen, nicht nur, was die Tracklist mit über 70 Songs betrifft (einige müsst ihr erst freispielen), sondern auch die unterhaltsamen Minispiele, von denen jedes zudem eine schwierigere Variante bietet. Wem das nicht genug ist, der greift im eShop ein weiteres Mal in die Tasche. Schon jetzt gibt es 13 zusätzliche Titel und Pakete, darunter etwa ein Ghibli-Set. Einzelne Tracks kosten 99 Cent, ein Paket stolze fünf Euro.

Taiko no Tatsujin: Drum 'n' Fun!

Termin: 02. November 2018
Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Bandai Namco
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 60 Euro (ohne Trommel)

GRAFIK 8
Sehr einfache Optik, aber unglaublich niedlich und farbenfroh präsentiert. Läuft flüssig.

SOUND 9
Sprache/Text: Japanisch/Deutsch
Die Stimmen ertönen auf Japanisch, das trägt viel zur Atmosphäre bei. Die Songs klingen toll.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller, Touchscreen, Gyrosensor
Viele Einstellungsmöglichkeiten, aber die Bewegungssteuerung ist ziemlich unpräzise.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Manche Songs haben einen zusätzlichen fünften Schwierigkeitsgrad. Anfänger und Rhythmusexperten kommen auf ihre Kosten.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: – **Spieler offline:** 2-4
Kein Online-Modus, aber offline funktioniert sowohl Koop- als auch Versus in Songs und Minispielen. Mit drahtloser Verbindung spielt ihr mit anderen Switch-Besitzern (jeder braucht eine Version).

PRO / CONTRA
- ➕ Fröhliche, charmante Präsentation
- ➕ Simples Rhythmusprinzip, dennoch fordernd
- ➕ Unterhaltsame Minispiele
- ➕ Jede Menge Steuerungsvarianten
- ➕ Viele Ohrwürmer in der Trackliste
- ➖ Songs als DLC ausgelagert
- ➖ Menüführung könnte übersichtlicher sein
- ➖ Manuelle Kalibrierung frisst Zeit und Nerven
- ➖ Ständig Ladezeiten

WERTUNG/FAZIT

82

„Spaßiges, buntes Rhythmusspiel mit viel Japan-Flair für alle Altersgruppen."

Rennspiel Schnell, actionreich, herausfordernd – *Grip* ist ein futuristischer Action-Racer, der dem Spieler alles abverlangt.

Switch

Grip wirkt auf den ersten Blick wie das uneheliche Baby von *Mario Kart* und *F-Zero*. Jedoch weisen die superschnellen und actionreichen Rennen auf futuristischen Strecken eine Besonderheit auf: Die mit überdimensionalen Reifen ausgestatteten Flundern können auf dem Kopf fahren, was in den mit Loopings, Röhren und Steilwänden gespickten Kursen für eine unglaubliche Dynamik sorgt. Entfaltet sich der Spielspaß ebenfalls im Highspeed-Tempo?

Combat Racing

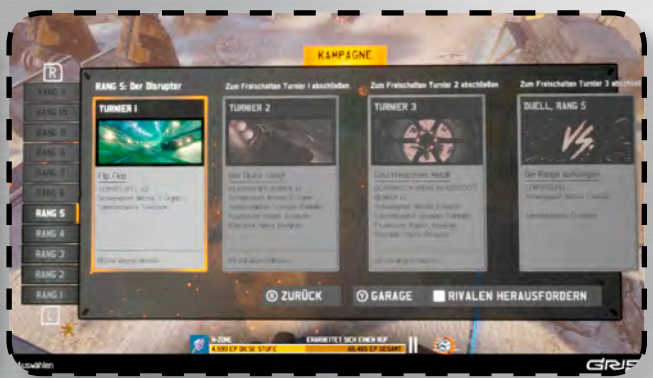
Die Kampagne ist in Turnierform aufgebaut. Jedes Turnier besteht aus drei Events. Nach drei absolvierten Turnieren wartet ein Duell auf euch. Nur wenn ihr dieses gewinnt, wird der nächste Rang der Kampagne freigeschaltet.

Neben klassischen Rennen, in denen es darauf ankommt, als Erster die Ziellinie zu überqueren, gibt es noch eine Reihe weiterer Wettkämpfe. Ultimative Rennen belohnen allerlei Aktionen mit Punkten, etwa wenn ihr einen Gegner mit einer Rakete abschießt oder mit einer MG-Salve nervt – hier gewinnt, wer am Ende des Rennens die meisten Punkte auf dem Konto hat. Der Modus Tempoteufel dagegen verzichtet auf den Einsatz von Waffen. Jedes der grün leuchtenden Extras bringt einen Tempo-Boost, den ihr per Knopfdruck aktivieren könnt. Zudem habt ihr wie in allen Modi einen eingebauten Booster zur Verfügung, der sich automatisch auflädt und den ihr jederzeit zünden könnt.

Ein Rennspiel mit Waffen schreit geradezu nach Zerstörungswettkämpfen. Die kanadischen *Grip*-Macher haben diesen Ruf erhört und spektakuläre Deathmatch-Events eingebaut. Hier müsst ihr in einer bestimmten Zeit möglichst viel Schaden an den bis zu neun Widersachern anrichten und erhaltet dafür Punkte. Die Arenen sind so gestaltet, dass es nie lange dauert, bis euch ein Gegner vor die Flinte fährt.

Ohnehin sind die 22 Strecken eine der großen Stärken von *Grip*. Ständig warten Herausforderungen in Form von Sprüngen, Spiralen, Engstellen oder Hindernissen auf euch. Während ihr zu Beginn der Kampagne noch mit vergleichsweise moderatem Tempo unterwegs seid, ist der Speed in den Tempoteufel-Events derart hoch, dass ihr kaum noch Zeit habt zu reagieren. Verlasst ihr unfreiwillig die Strecke, werdet ihr automatisch zurück ins Geschehen gebeamt, verliert aber natürlich Zeit.

Die Fahrzeuge erreichen beeindruckende Geschwindigkeiten jenseits der 500-km/h-Marke. Dabei bietet *Grip* ein gutes Geschwindigkeitsgefühl.



Jeder Rang der Kampagne ist so eintönig wie hier aufgebaut. Hier hätten die Entwickler für mehr Abwechslung sorgen können.

Alles ist drin

Wie bei *Mario Kart* spielen bei *Grip* auch die Faktoren Glück und Zufall eine große Rolle. Teilweise seht ihr vor einem Sprung nicht, in welchem Winkel ihr anfahren müsst. So kann es passieren, dass ihr unglücklich aufkommt und euch dreht oder ihr hinter der Streckenbegrenzung landet – beides kostet wertvolle Zeit und meist einige Plätze. Habt ihr gerade kein Schutzschild-Extra parat, wirft euch ein Raketeneinschlag schon mal von der Spitze des Feldes bis ans Ende zurück. Umgekehrt könnt ihr auch in kurzer Zeit mächtig viele Plätze gutmachen, wenn ihr die Extras überlegt einsetzt.

Die 15 Fahrzeuge unterscheiden sich merklich voneinander. So lässt sich der mächtige Renegade selbst von einer Maschinengewehr-Salve kaum beeindrucken, hat dafür allerdings schwache Bremsen. Der Rogue dagegen beschleunigt wie der Blitz, besitzt jedoch ein vergleichsweise niedriges Maximaltempo.

Tunen lassen sich die Karossen nicht, dafür dürft ihr sie umlackieren, mit Aufklebern versehen und mit anderen Reifen ausstatten, die sich allerdings nicht auf den Grip auswirken. Dieser hängt nicht nur vom gewählten Fahrzeug ab, sondern auch von der momentanen Geschwindigkeit. Fahrt ihr langsam, verhält sich eure Karosse höchst sensibel. Bei hohem Tempo kleben die Reifen auf dem Untergrund und ihr könnt problemlos eine Steilwand entlangrasen.

Die Strecken sind spektakulär gestaltet. Regelmäßige Sprünge sorgen immer wieder für Herausforderungen – und erfordern Glück und Geschick beim Landen.

Technische Schwächen

Das Handling der Fahrzeuge leidet unter der Bildrate von lediglich 30 Bildern pro Sekunde, die zudem nicht immer konstant ist. Gerade im späteren Verlauf der Kampagne, wenn ihr die superschnellen Tempoteufel-Rennen bestreitet, verliert ihr so manches Mal die Kontrolle über euer Gefährt und werdet unfreiwillig zum Passagier. Spät ins Bild ploppende Objekte und eine niedrige Auflösung erschweren die Wegfindung zusätzlich. Schaut ihr gen Horizont, lässt sich die Streckenführung ob des matschigen Bildes oft nur erahnen.

Grip lässt sich auf der Switch auch im geteilten Bildschirm mit bis zu vier Spielern zocken. Auch ein Online-Modus ist enthalten. Den konnten wir mangels Mitspieler zum Testzeitpunkt allerdings noch nicht ausprobieren.

Positiv zu erwähnen ist noch der Soundtrack. Unter den zwölf Elektro-Tracks finden sich einige echte Ohrwürmer, die zum Mitwippen animieren. Ohnehin passen derart flotte Beats optimal zu einem temporeichen Action-Racer wie *Grip*.

Auch wenn das spektakuläre Rennspiel vom Fleck weg einiges an Fahrspaß bringt und man sich am Temporausch ergötzt, lässt die Langzweitmotivation doch etwas zu wünschen übrig. Der allzu gleichförmig aufgebauten Kampagne fehlt es merklich an Inspiration. Bei der Präsentation des Spiels hat der Indie-Entwickler Caged Element zudem deutlich gespart. Schade, denn gemeinsam mit den erwähnten technischen Schwächen verschenkt der Action-Racer dadurch einen Teil seines zweifelsohne vorhandenen Potenzials.

Andreas Szedlak

Optisch lassen sich die 15 Fahrzeuge verändern, Leistungstuning gibt es in *Grip* allerdings leider nicht.

MEINUNG
Andreas Szedlak

„Ordentlicher Action-Racer mit spektakulären Strecken und technischen Schwächen“

Ich bin großer *F-Zero*-Fan und einer Runde *Mario Kart* natürlich ebenfalls nicht abgeneigt. Somit gehöre ich sicherlich zur Zielgruppe von *Grip* und habe beim Test auch schnell einiges an Spaß gehabt. Vor allem die Tempoteufel-Rennen lassen meinen Adrenalin-Spiegel steigen, während die Waffen-Events für ordentlich Schadenfreude sorgen. Leider nimmt die Freude mit der Zeit doch etwas ab, denn Kampagnen-Aufbau und Präsentation sind eher dröge gehalten. Zudem leidet *Grip* merklich unter der niedrigen Auflösung und läuft auch nur mit 30 Bildern pro Sekunde, was gerade bei einem Highspeed-Racer negative Auswirkungen auf die Steuerung hat. Immerhin sind die Entwickler schon fleißig am Patchen, was meine Hoffnung nährt, dass die technischen Schwächen alsbald weniger schlimm ausfallen werden.

Grip

Termin: 6. November 2018
Hersteller: Eurovideo
Entwickler: Caged Element
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 6
Aufgrund von niedriger Auflösung, Pop-ups und lediglich 30 Bildern pro Sekunde zählt *Grip* nicht gerade zur technischen Oberklasse auf der Switch

SOUND 7
Sprache/Text: –/Deutsch
Keine Sprachausgabe; guter, motivierender Elektro-Soundtrack sowie ordentliche Motoren- und Waffensounds

STEUERUNG 6
Unterstützt: Pro Controller
Bei schnellen Richtungswechseln leidet die Steuerung unter der niedrigen Bildrate.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: mittel (stufenlos)
Für die Kampagne lässt sich kein Schwierigkeitsgrad einstellen. Die Strecken werden mit der Zeit anspruchsvoller und das Tempo steigt.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: 2-10 **Spieler offline:** 2-4
Alle Spielmodi lassen sich auch online oder im Splitscreen bestreiten.

PRO / CONTRA
- ✚ Spektakuläre Kurse
- ✚ Gehörig viel Action
- ✚ Gutes Geschwindigkeitsgefühl
- ✚ Abwechslungsreiche Events
- ✚ Prima Elektro-Soundtrack
- ➖ Schwache Präsentation
- ➖ Kein Fahrzeug-Tuning
- ➖ Kampagne uninspiriert aufgebaut
- ➖ Technische Schwächen

WERTUNG/FAZIT

72

„Ordentlicher Action-Racer, der jedoch einiges an Potenzial verschenkt“

LITTLE DRAGONS CAFÉ

Switch

Simulation Hereinspaziert! Im Little Dragons Café erwarten euch unter der Federführung von *Harvest Moon*-Schöpfer Yasuhiro Wada ein süßer Drache, salzige Speisen und bittere Enttäuschungen.

Als eure Mutter eines schönen Tages in einen tiefen Dornröschenschlaf fällt, nimmt der Wahnsinn im sonst so beschaulichen Little Dragons Café seinen Lauf: Ein schwebender Greis erscheint, schenkt euch ein Drachenei und beteuert, dass die Aufzucht des Schuppentiers eure Mama retten wird. Verzweifelt nehmt ihr den frisch geschlüpften Feuerspucker unter eure Fittiche und übernehmt bis auf Weiteres den familiären Betrieb. Immerhin steht nicht nur das Leben eurer Mutter, sondern auch der Ruf des Cafés auf dem Spiel …

Gut gemeint, schlecht geholfen

Ein Tag im Simulations-Adventure *Little Dragons Café* dauert etwa eine Viertelstunde. In dieser macht ihr euch auf die Suche nach Rezepten und Zutaten, bespaßt euren Drachen und verköstigt die illustren Gäste des Cafés. Damit euch die Bewirtung nicht allzu sehr vereinnahmt, gehen euch ein Koch und drei Kellner zur Hand. Das ist zwar grundsätzlich äußerst praktisch, nützt jedoch vor allem im späteren Spielverlauf recht wenig, wenn euch die hungrigen Kunden die Bude einrennen. Aufgrund akuter Fußlahmheit und gelegentlicher Arbeitsverweigerung eures Personals bleibt euch dann nämlich nichts anderes übrig, als mit anzupacken. In der Folge werdet ihr von euren Mitarbeitern zwischen Gastraum und Küche hin und her geschubst und müsst eure zeitintensiven Sammelausflüge entnervt in die Nacht verschieben.

Hungrige Yelper im Glück

Der Ruf des Cafés sowie die Zufriedenheit der Besucher hängen nicht nur von eurer Gastfreundschaft, sondern auch von eurer Speisekarte ab, auf der zehn von insgesamt hundert Gerichten Platz finden – vorausgesetzt, ihr kennt das jeweilige Rezept. Die Qualität und der Geschmack einer Speise variieren je nachdem, welche Zutaten ihr verwendet und wie geschickt ihr euch beim kulinarischen Rhythmusspiel anstellt. Aufgrund der vielen Kombinationsmöglichkeiten erweist sich die Konzipierung des Menüs als echter Lichtblick im sonst so monotonen Café-Alltag. Leider schwingt ihr in der Praxis aber nur sehr selten selbst den Kochlöffel, da etwa das Wachstum des Drachen ohnehin mehr an den Handlungsfortschritt und weniger an eine ausgewogene Verpflegung gebunden ist.

Leblos, langweilig, lästig, leer

Damit euer Koch nicht plötzlich vor leeren Schränken steht, geht ihr täglich auf Zutatenjagd. Dafür betretet ihr nach Ablauf eines leidigen Ladebildschirms die heimische Insel, die den größten Knackpunkt des Spiels darstellt. Der einzige Grund, das Café zu verlassen, besteht nämlich darin, unzählige Sammelstellen abzugrasen und monoton den A-Knopf zu drücken. Das ist nicht nur äußerst eintönig, sondern auch maximal stumpfsinnig und langweilig. Es gibt keine anderen Häuser, keine Quests oder Geheimnisse und erst recht keine Abwechslung. Die ein-

Der Drache begleitet euch beim täglichen Zutaten-Grind. Bei bestimmten Sammelstellen geht er euch sogar zur Klaue. Später fliegt er euch zu anderen Inselchen.

Die Handlung wird häppchenweise in zahlreichen Zwischensequenzen erzählt. Ob ihr euch am Anfang für den Jungen oder das Mädchen entscheidet, ist unerheblich.

zigen Personen, denen ihr begegnet, sind zudem eure Gäste, die roboterhaft das Café ansteuern und immer dasselbe plappern. Auch auf eurem Hof ist nichts los: Das kleine Feld lässt sich wider Erwarten nicht individuell bebauen, sondern bietet auf Knopfdruck eine Auswahl der 160 sammelbaren Zutaten. Selbst das Fischen bietet keine Herausforderung und auch die tierischen Gegner fügen euch keinen Schaden zu, sondern fressen lediglich eure gekochten Speisen, wenn sie euch attackieren.

Kurzum ist die leblose Insel ein einziger Grind-Simulator und enttäuscht auf ganzer Linie. Lediglich die Wettereffekte, die ansprechende Schraffur-Optik sowie die heiter-kindliche Musik bieten Grund zur Freude, wäre da nicht auch noch ein nicht zu übersehender Frame-Lag, der auftritt, sobald man sich bewegt und gleichzeitig die Kamera steuert, also quasi über das gesamte Spiel hinweg. Aufploppende Objekte und anderweitige Grafikfehler tun ihr Übriges. Diese mangelhafte technische Umsetzung ernüchtert und ist insbesondere für einen hochpreisigen Titel wie *Little Dragons Café* absolut nicht tragbar.

Mein kleiner Drache und ich

So frustrierend die Außenwelt, so niedlich euer Drache: Der schuppige Wildfang bleibt stets an eurer Seite und geht euch bei besonderen Sammelstellen zur Kralle. Wächst er zu einem stattlichen Jungdrachen heran, räumt er gar Hindernisse aus dem Weg und fliegt euch zu abgelegenen Gebieten. Dabei müsst ihr auf seine Ausdauer achten, die ihr mit leckeren Speisen auffüllt. Auch wenn euer Schützling zuweilen etwas bockig ist und um eure Aufmerksamkeit buhlt, ist er doch eine äußerst drollige Begleitung und versorgt euch sogar mit nützlichem Drachenkot zum Düngen. Schade, dass die Aufzucht und Pflege des Drachen ebenfalls sehr monoton und bedeutungslos anmutet. Ein paar Bedürfnisbalken hätten hier sicherlich für mehr Spannung gesorgt.

Täglich grüßt die Salamitaktik

Abseits des Grinds und der Café-Sause erlebt ihr in *Little Dragons Café* auch die uninspirierten Geschichten zehn besonderer Gäste. Während die Charaktere zwar äußerst liebevoll wirken, strotzen die Handlungsstränge leider nur so vor kitschigen Klischees und vorhersehbaren Wendungen. Dass jede Zwischensequenz nur in einer dem Spieler unbekannten Situation ausgelöst werden kann, stößt zusätzlich sauer auf. Dadurch werden die Geschichten überdies derartig künstlich in die Länge gezogen, dass man nach etwa fünfundzwanzig Stunden erst die Hälfte der Handlung erlebt hat. Mehr als zwanzig Stunden entfallen dabei jedoch auf den unsäglichen Grind und die stressige Bewirtung, da man angefangene Spieltage ordentlich ausschöpfen und nicht frühzeitig beenden sollte.

Nur für blauäugige Genrefans

Little Dragons Café macht in den Ansätzen vieles richtig, in der Umsetzung hingegen nahezu alles falsch. Auch wenn man an allen Ecken und Enden das Herzblut der Entwickler spürt, sprechen zahlreiche Gründe gegen einen Kauf. Lediglich absolut passionierte Genrefans und grind-resistente Sammelfreaks finden an *Little Dragons Café* womöglich ihre Freude. Gerade die schlechte Performance macht aber auch jenen wohl letztendlich einen Strich durch die Rechnung. ■ **Cosima Staneker**

Das kleine Schuppentier kann nicht nur seine Farbe wechseln, sondern verdaut auch eine Menge Speisen, die ihr mithilfe von Rhythmusspielen zubereitet.

Das Idyll täuscht: Im späteren Spielverlauf ist im Café die Hölle los. Packt mit an oder macht euren faulen Mitarbeitern Dampf.

MEINUNG
Cosima Staneker

„Spielt lieber *Stardew Valley*, *Fantasy Life* oder wartet auf *Animal Crossing*."

Das ist das gut gemeinte Fazit einer passionierten Liebhaberin glücklich-bunter Simulationsspiele. *Little Dragons Café* wartet zwar mit einigen hervorragenden Konzepten auf, scheitert jedoch kläglich an der Umsetzung. Die Welt ist leblos und der Grind allgegenwärtig, die Handlung uninspiriert und schleppend und von der technischen Ausführung möchte ich erst gar nicht anfangen. Dagegen sind die kunstvolle Grafik, das Café-Konzept sowie der Drache strahlende Lichtblicke, die den Braten aber leider auch nicht fett machen. Es ist unfassbar schade, wie viel verschenktes Potenzial in diesem Spiel steckt. Deswegen rate ich persönlich – besonders in Anbetracht des stolzen Preises – schweren Herzens von einem Kauf ab und empfehle Einsteigern, einen Blick auf *Stardew Valley* und Co. zu werfen.

Little Dragons Café

Termin: 20.September 2018
Hersteller: Rising Star Games
Entwickler: Aksys Games, TOYBOX Inc.
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 6
Hier punktet *Little Dragons Café*: Die Schraffur-Optik ist sehr ansprechend, das Café steckt voller liebevoller Details. Aufgrund des ständigen Frame-Lags gibt es jedoch einige Abzüge in der B-Note.

SOUND 7
Sprache/Text: -/Deutsch
Typisch für Spiele dieser Art ist die Musik sehr fröhlich, kann auf Dauer aber womöglich nerven. Die Gebiete werden unterschiedlich untermalt – schön.

STEUERUNG 6
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung ist zuweilen unbefriedigend. Wer springt, schlittert frustriert vom anvisierten Objekt oder bleibt an der Kante hängen. Eingaben werden manchmal erst verspätet oder gar nicht erkannt.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Klischeebeladene Geschichten, gehetzte Café-Arbeit und eintönige Gebiete ohne Abwechslung: Hier grüßt wirklich täglich das Murmeltier. *Little Dragons Café* sorgt eher für Stress als für freudige Entspannung und verfehlt damit das eigentliche Ziel. Der Abenteueranteil im Simulations-Adventure wird noch gesucht.

PRO / CONTRA
- ✚ Ansprechende Grafik
- ✚ Niedlicher Drache als Begleiter
- ✚ Reizvolles Café-Konzept
- ➖ Vorhersehbare und in die Länge gezogene Handlung
- ➖ Stressige Café-Arbeit im späteren Spielverlauf
- ➖ Zu langer Ladebildschirm beim Verlassen des Cafés
- ➖ Zuweilen frustrierende Steuerung
- ➖ Leblose Spielwelt mit hohem Grind-Faktor
- ➖ Mangelhafte Umsetzung mit Dauerrucklern

WERTUNG/FAZIT

60

„Verschenktes Potenzial, zu wenig Abwechslung, inakzeptable Performance. Schade."

LEGO DC SUPER-VILLAINS

Action-Adventure Wieder einmal geht das Klötzchen-Kloppen los. Diesmal schlüpft ihr aber in die Rollen der Superschurken aus dem DC-Universum.

Die *Lego*-Spiele verlieren einfach nicht an Beliebtheit, genauso wenig wie Superhelden. Im neuesten Klötzchenspiel schlüpft ihr aber nicht (nur) in die Rolle der starken Weltretter, sondern vor allem spielt ihr als deren Kontrahenten. Die Bösewichte kriegen auch mal ihren Glanzmoment in *Lego DC Super-Villains*, das am 16. Oktober für Nintendo Switch, PC, PS4 und Xbox One auf den Markt kam. Wir haben den neuesten *Lego*-Titel getestet und wollen euch nicht vorenthalten, was wir davon halten.

Böse gegen Gut

In *Lego DC Super-Villains* spielt ihr wie schon erwähnt keine Helden, sondern bekannte DC-Bösewichte wie den Joker, Reverse-Flash, Poison Ivy oder Lex Luthor. Aber was ist die Aufgabe? Denn die Bösen verbreiten ja eigentlich immer nur Chaos! Nicht so ganz in diesem Spiel, denn gemeinsam müssen sie eine neue Macht aufhalten. Das Justice Syndicate kommt aus einer anderen Dimension und verkörpert die DC-Superhelden der normalen Erde – nur böse. Auf ihrer Erde ist quasi alles verkehrt herum. Zuerst tun sie in der Öffentlichkeit so, als wären sie die Guten, später aber zeigen sie ihr wahres Gesicht.

Zu Anfang von *Lego DC Super-Villains* erstellt ihr einen eigenen Charakter, mit dem ihr auch oft spielt. Ihr sucht alles selbst aus: Gesicht, Haare, Outfit, Fähigkeiten, Waffen und wie diese verwendet werden. Das ist wirklich spaßig, denn ihr wählt aus einer Vielzahl an Möglichkeiten! Wenn ihr also einen grünen Superbösewicht mit orangefarbenem Haar, einem Reptilienanzug und einer Banane als Waffe haben wollt, geht das. Das Praktische an eurem Charakter ist außerdem, dass ihr neue Kräfte absorbiert. Alle paar Levels erhaltet ihr also eine neue Fähigkeit, beispielsweise die Kraft der Elektrizität, die ihr dann auch in dem Abschnitt verwenden müsst.

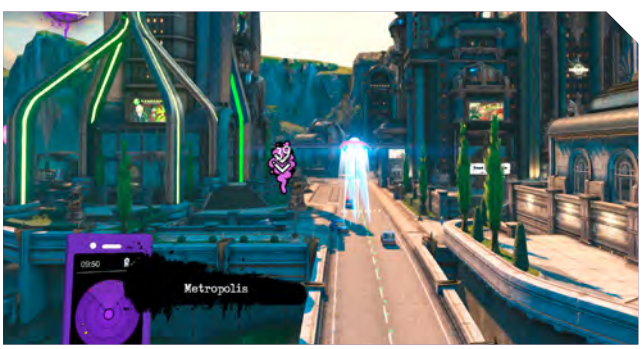
Gameplay wie immer

Am Gameplay hat sich nicht sonderlich viel verändert. Wenn ihr Fans der *Lego*-Spiele seid, wird euch das aber kaum stören. Die meisten Gegenstände sind zerstörbar, ihr sammelt Studs und andere Dinge, die zwar nicht unbedingt zur Story beitragen, aber zur Vollständigkeit.

In den Levels spielt ihr oft euren eigenen Charakter, manchmal seid ihr aber auch mit einer Gruppe anderer Bösewichte und sogar einem Helden unterwegs. Natürlich hat *Lego DC Super-Villains* auch einen Koop-Modus, der – wie sollte es auch anders sein – mal wieder viel Spaß bereitet.

Ihr kombiniert die Fähigkeiten eurer vorhandenen Charaktere, um kleinere oder auch größere Rätsel zu lösen, wobei manche

Die diversen Minispiele lockern wie üblich das Gameplay ein wenig auf und sind immer wieder lustig, wie dieses Farbspiel.



Manche eurer Charaktere können fliegen, was euch ziemlich viel Zeit spart, wenn ihr durch die umfangreiche Stadt kommen wollt.

Die Karte zeigt nach dem Aktivieren der Johnny-DC-Punkte Ziele, goldene Steine und Nebenquests.

Fähigkeiten ein wenig irritierend sind und nicht direkt klar ist, wie sie zu gebrauchen sein sollen. Es gibt auch wieder einige Minispiele, meist auf bestimmte Charaktere gemünzt. So rennt Reverse-Flash beispielsweise durch einen Zeittunnel und muss dabei Einzelteile aufsammeln, mit denen er dann eine größere Gerätschaft baut. Manche Charaktere können fliegen, was euch oft weite Wege erspart, wenn ihr mal wieder vom Hauptquartier aus zu irgendeinem Punkt in der Stadt müsst. In der Story sind aber auch viele Wege noch nicht begehbar. Dorthin könnt ihr dann im freien Spiel zurückkehren, um mit dem passenden Charakter auch dieses Rätsel zu lösen. Auf der Karte seht ihr Nebenquests, Zielmarker und Johnny-DC-Punkte. Wenn ihr diese freischaltet, zeigen sie euch auf der Karte alle nützlichen Orte in der Nähe.

Technik ist wichtig

Technisch läuft das *Lego*-Spiel sehr gut. Ab und zu hakte jedoch unser eigens erstellter Charakter nach dem Anwenden des Hitzestrahls. Das konnte aber durch das Wechseln zu einem anderen Charakter behoben werden. Die Kamera jedoch ist oftmals ein Problem, vor allem bei Zwischenbossen. Ein Fokus wäre da etwas Feines, aber das Spiel soll ja auch nicht zu einfach sein.

Viel wird wieder durch Zwischensequenzen erzählt, die praktischerweise überspringbar sind – im Gegensatz zu den Anfängen der einzelnen Levels. Hier wird noch mal über die komplette Stage geschwenkt und alles gezeigt, was eine Interaktion wert ist. Das könnt ihr nicht überspringen und es nimmt ein wenig den Spaß, selbst zu entdecken, was euch weiterbringt.

Die Sprachausgabe ist sehr gut, witzig und passend zum Humor der *Lego*-Spiele. Lediglich euer selbst erstellter Charakter bleibt stumm. Das ist okay und wird auch von anderen Charakteren angesprochen. Sie nennen euch Captain Plappermaul oder Ähnliches, machen sich also ein wenig über euch lustig.

Solides Spiel

Wenn ihr Fans der *Lego*-Spiele seid und vielleicht auch von DC, dann ist der Titel etwas für euch. Er hat die gleichen kleinen Makel wie alle anderen *Lego*-Titel: Auch *Lego DC Super-Villains* ist im Großen und Ganzen zu einfach und optisch nicht das aufpolierteste Spiel auf dem Markt. Aber der Koop-Modus ist wirklich lustig, die Story interessant und die Bandbreite an Charakteren schier endlos. **Paula Sprödefeld**

Die Kämpfe sind lustig, aber auch teils etwas chaotisch bei den ganzen verschiedenen Kräften.

MEINUNG
Paula Sprödefeld

„Ein klassisches Lego-Spiel: Einfach und lustig!“

Das Kennen der DC Comics ist bei *Lego DC Super-Villains* nicht so wichtig, denn die Charaktere sind auch so herrlich komisch. Das Gameplay ist ziemlich einfach: Dinge kaputt hauen, einfache Rätsel lösen, zwischen Charakteren wechseln und zwischendurch mal Gegner verkloppen. Aber die *Lego*-Spiele haben jedes Mal wieder eine spannende und witzig erzählte Geschichte. Ja, ich gebe zu: *Lego DC Super-Villains* erfindet das Rad nicht neu. Das tut kein *Lego*-Spiel. Die etwas zu langen Ladezeiten nerven und manche Fähigkeiten sind nicht unbedingt schlüssig. Aber das tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Ob alleine oder im lokalen Koop-Modus mit Freunden oder Familie: Der *Lego*-Titel aus dem DC-Universum hat mir mal wieder ziemlich viel Spaß gemacht.

Lego DC Super-Villains

Termin: 16. Oktober 2018
Hersteller: Warner Bros.
Entwickler: TT Games
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 6
Grafisch ist das Spiel natürlich kein Überflieger, aber das Leveldesign ist liebevoll und sehr detailliert.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die Musik ist passend und die Vertonung gut. Sie bringt den typischen *Lego*-Humor zur Geltung.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller
Die Figuren lassen sich sowohl mit Joy-Cons als auch mit Pro Controller einfach steuern. Jedoch ist es öfter mal der Ansicht zu verdanken, wenn ihr irgendwo runter fallt.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis Mittel (stufenlos)
Alleine bietet das Spiel ziemlich viel. Die Story ist spannend und das freie Spiel lässt euch die große Welt weiter erkunden. Schwer ist der Titel jedoch nicht.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Im lokalen Koop-Modus macht jedes *Lego*-Spiel mehr Spaß, so auch *Lego DC Super-Villains*.

PRO / CONTRA
- ++ Eigener Charakter
- ++ Interessante Story
- \+ Sehr viel Spielzeit durch freies Spiel
- \+ Witziger Koop-Modus
- \+ Sehr viele Sammelgegenstände
- \+ Viele DC-Charaktere mit Hintergrundinformationen
- − Nichts Neues oder Innovatives
- − Längere Vorlaufzeiten vor richtigem Spielbeginn
- −− Verwirrende Fähigkeiten bzw. Rätsel

WERTUNG/FAZIT

80

„Ein leichtes Spiel, das lange Spaß macht. Wer was Neues erwartet, wird aber enttäuscht.“

SHIFT HAPPENS

Jump & Run Es muss nicht immer Super Mario oder Rayman sein: Auch als Blob taugt man als Hüpfheld!

Nur als Download erhältlich!

Switch

Das 2D-Jump&Run-Genre erlebte in den letzten Jahren ein kleines Revival und ist mit unzähligen gelungenen Ablegern auf der Nintendo Switch gut vertreten. Aus deutschem Hause reiht sich nun ein weiterer bunter Hüpfspaß in den Reigen ein: *Shift Happens* des Münchener Studios Klonk UG schickt uns durch mehrere Dutzend Sprungabschnitte und orientiert sich dabei an Genre-Größen wie *Rayman Legends*, *'Splosion Man* und anderen Hüpf-Vorreitern.

Zwei Blobs auf großer Tour

Die Geschichte, wenn man sie denn so nennen will, ist schnell erzählt. In der Eröffnungssequenz kommt es in einer Firma, die gleichförmige Blob-Gestalten herstellt, zu einem Unfall, bei dem zwei der putzigen Kreaturen mit Farbe – Orange und Blau – versehen werden. Dadurch entwickeln sie ein Bewusstsein und beschließen kurzerhand, ihrem industriellen Gefängnis zu entfliehen. Mehr als diese Prämisse gibt's nicht und mehr braucht es genretypisch auch nicht wirklich. Die Handlung dient ohnehin nur als Gerüst, um uns durch ein paar Dutzend Levels zu schicken, die in verschiedene Thematiken – unter anderem Labor, Canyon und Wald – unterteilt sind.

Rätseln, bis der Blob kommt

Unsere beiden Helden, Plom und Bismo genannt, verfügen dabei über eine ganz besondere Eigenschaft: Sie teilen sich nämlich eine Körpermasse. Im Singleplayer-Modus ist es so, dass wir auf Knopfdruck zwischen einer kleinen und einer großen, schweren Körperform wählen können, wobei unser jeweiliges Gegenstück immer die entgegengesetzte Größe einnimmt. Zudem können wir zu jedem Zeitpunkt zwischen den beiden Gelee-Gesellen wechseln. Auf diese Weise bewegen wir uns einerseits durch relativ einfache Hüpfpassagen, lösen andererseits aber vor allem reihenweise Umgebungsrätsel. Da müssen Druckknöpfe aktiviert, Strombarrieren ausgeschaltet, tödliche Gewässer überwunden oder Abgründe überquert werden. Hierfür lernen wir nach und nach diverse Fähigkeiten: So kann ein großer Held den kleinen mühelos emporheben und ihn nach oben oder in die Ferne werfen. Zusätzlich können wir Blöcke schieben und werfen. Weitere Spielelemente sind Anti-Gravitationsstrahlen, die uns in verschiedene Richtungen befördern, Sprungbretter und mehr.

Kugellager

Unser primäres Ziel ist es, stets zum Ausgang der Levels zu gelangen. Auf dem Weg können wir aber zusätzlich jeweils 75 goldene Kugeln sammeln. Haben wir genug der glitzernden Kostbarkeiten eingesackt, schalten wir Speziallevels frei, die – im Gegensatz zu den fast durchgehend sehr einfachen Standard-Abschnitten – etwas schwerer sind und einen überlegteren Einsatz unserer Fähigkeiten erfordern. Zusätzlich erwartet uns in den Levels stets ein goldener Spezialblock, den wir erhalten, wenn wir unsere Figuren ganz genau an bestimmten Stellen platzieren – das macht Spaß, ist aber nur ausgesprochen selten eine große Herausforderung.

Graue Blob-Masse

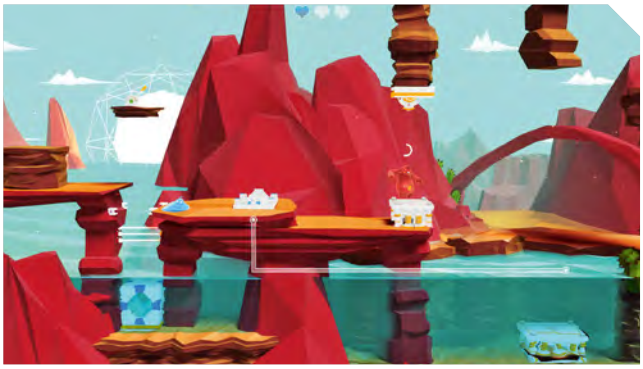
Die Spielidee ist nett und das Hüpf-Abenteuer steuert sich

Diese goldenen Blöcke finden wir in den Levels. Um sie zu erhalten, müssen wir die beiden Helden an den richtigen Stellen platzieren. Manchmal ist das knifflig.

Der schwere Protagonist kann den leichten hochheben und ihn durch den Level werfen, um Rätsel zu lösen. Das ist ganz unterhaltsam und sorgt für nette Rätsel.

auch sehr präzise, allerdings hat man durchgehend das Gefühl, all das in abgewandelter Form schon mal gesehen zu haben. Die Zwei-Figuren-Mechanik hat nicht genug Eigenständigkeit, um sie von anderen Genre-Vertretern auf interessante Art und Weise abzuheben. Zudem kommt das Leveldesign relativ rudimentär daher – meist ist sehr schnell klar, was man zu tun hat, und nur selten beendet man einen Abschnitt, ohne beim ersten Versuch alles eingesammelt zu haben. Als eher zweckmäßig entpuppt sich zudem die Grafik. Der klinisch-sterile Stil der ersten Levels weicht zwar später bunteren Arealen, alles bleibt aber sehr simpel texturiert und nicht sonderlich einprägsam. Klar, ein Hüpfspiel braucht keine Edel-Optik, über ein wenig mehr Eye Candy, zumindest in ausgewählten Levels, hätten wir uns aber nicht beschwert.

Der Grafikstil des Spiels kommt relativ unspektakulär daher. In den späteren Levels wird's farbenfroher, aber leider auch nicht wirklich detailreicher.



Segnet man das Zeitliche, so verwandelt man sich in einen kleinen Schleimhaufen und muss daraufhin von seinem Kameraden wiederbelebt werden.

Mehr Spaß im Doppelpack

Von denselben Problemen geplagt wird der Koop-Modus, der aber wegen der guten Umsetzung dennoch als Highlight des Titels anzusehen ist. Hier sind die zwei Helden nicht an die Regel gebunden, dass immer nur einer auf einmal klein oder groß sein kann. Die Herangehensweise an die Aufgaben ist dieselbe, allerdings macht es viel mehr Spaß, mit einem Freund zu besprechen, wie man weiter vorgehen will, anstatt sich alleine und langsam durch die Welten zu rätseln. Toll: Anstatt dieselben Areale wie im Singleplayer-Modus in Angriff nehmen zu müssen, erwarten uns hier völlig eigenständige Levels, sodass Koop-Begeisterte doppelt so viel Spiel zum gleichen Preis erhalten. Alles in allem ist *Shift Happens* ein durchaus kompetent gemachtes Stück Software, bei dem man merkt, dass die Entwickler mit Herz bei der Sache waren. Wenig Kreativität bei der Gestaltung der Aufgaben und Rätsel, das zu simple Leveldesign und die unspektakuläre Technik halten es aber davon ab, bei den etablierten Größen des Genres mitmischen zu können. **Lukas Schmid**

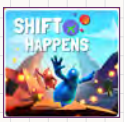
Schalterrätsel, bei denen beide Helden eine knifflige Passage heil absolvieren müssen, stehen auf der Tagesordnung.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nette Hüpf- und Rätselkost, vor allem im Koop-Modus, aber etwas unspektakulär"

Shift Happens revolutioniert das Jump&Run-Genre in keinster Weise, ist aber ein netter, bunter Spaß für zwischendurch. Besonders der Fokus auf Umgebungsrätsel gefällt mir, wenngleich ich mich die meiste Zeit tendenziell unterfordert gefühlt habe. Vor allem mit einem Mitspieler kommt trotzdem Freude auf – auch und gerade in den Momenten, wo ein ins Auge gefasster Plan mal überhaupt nicht hinhaut und man sich gegenseitig mehr behindert, als sich zu helfen. Schön! Was weniger schön ist, sind die Technik-Mängel. So hat mich das Leveldesign etwa nicht überzeugt und man hat ständig das Gefühl, dass der Titel Ideen anderer Spiele zusammenträgt, anstatt selbst mit welchen aufzuwarten. Zudem sieht *Shift Happens* nicht wirklich gut aus, gerade im Vergleich zur Hüpfspiel-Konkurrenz.

Shift Happens



Termin: 10. Oktober 2018
Hersteller: Deck 13
Entwickler: Klonk Games
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: 14,99 Euro

GRAFIK 5
Nicht wirklich eine Schönheit. Die Levels sind thematisch zu wenig abwechslungsreich, die Texturen flach.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Deutsch
Das Spiel kommt vollständig ohne Sprachsamples aus. Die Musikuntermalung ist gut, aber belanglos.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Kompetent umgesetzte, simple Steuerung, die in den allermeisten Situationen tadellos funktioniert.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
Ein mit Liebe entwickelter Knobel-Hüpfer aus deutschem Hause, der keine neuen Akzente setzt, aber für ein paar Stunden gut unterhält. Kann man machen.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Mit einem Kollegen an seiner Seite hat man noch einen Zacken mehr Spaß beim Lösen der diversen Rätsel und beim Suchen nach all den Sammelgegenständen.

PRO / CONTRA
- ✚ Guter Koop-Modus
- ✚ Sehr präzise Steuerung
- ✚ Unterhaltsame Umgebungsrätsel
- ✚ Viel zu sammeln
- ✚ Sympathische Protagonisten
- ✚ Nette Musikuntermalung
- ✖ Zu einfach
- ✖ Maues Leveldesign
- ✖ Mittelmäßige Technik
- ✖ Wenig Wiederspielwert
- ✖ Recht lange Ladezeiten
- ✖ Uninteressante Handlung

WERTUNG/FAZIT

72

„Gut gemachtes Hüpfspiel, welches allerdings einige Makel aufweist"

CHILD OF LIGHT

Switch

Nur als Download erhältlich!

Rollenspiel Das zauberhafte Rollenspiel aus dem Jahr 2014 entführt euch in die in Dunkelheit gehüllte Welt von Lemuria. Ubisoft bringt das märchenhafte Abenteuer nun auf die Switch.

Prinzessin Aurora liegt schwer erkrankt im Bett und fällt eines Nachts in einen tiefen Schlaf. Im mystischen Land Lemuria erwacht, trifft sie kurzerhand das blaue Glühwürmchen Igniculus, das Aurora zur Dame des Waldes führt. Sie erklärt in kurzen Reimen das düstere Schicksal dieser Welt: Nachdem die Königin des Lichts plötzlich verschwand, legte sich Dunkelheit über das Land. Sonne und Mond wurden von der neuen Herrscherin Umbra geklaut. Des Weiteren erzählt die Dame des Waldes von einem Spiegel, der Lemuria und Auroras Welt verbindet. Nun müsst ihr die Himmelskörper wieder an ihre rechtmäßigen Plätze bringen, um durch den Spiegel nach Hause zu gelangen.

Don't mess up the tempo

Doch bevor ihr der weisen Dame einen Besuch abstattet, findet ihr ein Schwert, woraufhin euch ein Monster herausfordert. So wird euch das einzigartige Kampfsystem von *Child of Light* vorgestellt. Eine Besonderheit fällt da sofort auf: die Zeitleiste. Anders als in den meisten Rollenspielen sind die Kämpfe nämlich nicht rundenbasiert, sondern richten sich nach dem Tempo der jeweiligen Charaktere und Gegner. Wie schnell oder langsam euer Team und eure Opponenten sind, zeigen euch die kleinen Icons auf der Leiste, die in zwei Teile aufgeteilt ist. Im blauen Bereich könnt ihr Monster mithilfe des kleinen Igniculus ausbremsen. Jedoch leuchtet euer kleiner Helfer nicht unendlich, weshalb ihr seinen Energiebalken nicht außer Acht lassen solltet.

Im roten Bereich bereiten sich Charaktere und Gegner zum Handeln vor. An der Grenze zwischen den beiden Farben sucht ihr eine Aktion für euren Charakter aus. Vor allem an diesem Punkt ist Schnelligkeit essenziell, denn wer in der Vorbereitungszeit angegriffen wird, fällt in der Zeitleiste zurück und seine Handlung wird unterbrochen.

Durch die zeitbasierte Spielweise werden viele der Kämpfe zu aufregenden kurzen Herausforderungen. Somit könnt ihr euren Charakter nicht nur schnell hochstufen, sondern erhaltet bei jedem Levelaufstieg einen Fertigkeitspunkt. Diesen Punkt könnt ihr im Talentbaum des hochgestuften Charakters für bessere Werte oder zur Erlernung und Verbesserung von Attacken einlösen.

Brillantes Hilfsmittel

Nun ist ein Talentbaum nichts Besonderes für ein Rollenspiel, die Oculi hingegen schon. Diese bunten Edelsteine dienen zur Verbesserung eurer Werte, wenn ihr sie an der Rüstung und Waffe befestigt oder als Schmuck tragt. Diese Steine sind in einer von vier Gütestufen zu finden: ungeschliffen, geschliffen, facettiert und funkelnd. Wenn ihr mehrere Steine gleicher Güte kombiniert, erhält der daraus entstehende Oculi eine höhere Stufe. Die verschiedenen Oculi sammelt ihr in der Welt, bei Nebenaufgaben und nach Kämpfen. Je besser der

Das Kampfsystem ist nicht rundenbasiert wie in den meisten klassischen Rollenspielen, sondern setzt auf Tempo und Timing.

Das ist einer der vielen schön illustrierten Orte Lemurias. In der Mäusestadt könnt ihr einigen Bewohnern unter die Ärmchen greifen.

Die schönen Aquarellzeichnungen der UbiArt-Engine (*Rayman Legends*) unterstützen die Märchenbuch-Optik des Spieles.

Schliff des Kristalls, desto größer die Werteverbesserung.

Mit den Oculi, dem schnellen Levelaufstieg und dem Fertigkeitsbaum entsteht in kürzester Zeit ein starkes Team, wodurch die Kämpfe gegen normale Monster etwas leicht werden. Erst nachdem ihr den Boss eines Levels besiegt, wird das Abenteuer wieder fordernder.

Sei gut! Mach mir Mut!

Auf eurer Reise werdet ihr schnell merken, dass sich nicht nur die Grafik und die Geschichte sehr stark an Märchen orientieren, sondern auch die Dialoge. Fast alle Texte im Spiel reimen sich, was den Gesprächen anfangs einen charmanten Touch gibt. Doch schnell werden die Reime etwas lästig, wofür einige Faktoren verantwortlich sind. Zum einen gibt es kein konsequentes Reimschema, das sich durch alle Dialoge zieht. Manche Texte sind als Paarreim geschrieben, andere als Kreuzreim oder reimen sich überhaupt nicht. Zudem haben die meisten Dialogstücke keine feste Silbenanzahl, wodurch sich die kurzen Dichtungen eher holprig lesen.

Dank dieser unordentlichen Erzählweise lässt sich die Story nur schwer verfolgen. Wichtige Elemente der Geschichte werden in zwei Zeilen erklärt oder in Reimen versteckt, wodurch man früher oder später die Geschehnisse nicht mehr vor Augen hat. Zwar ist das Märchen um Prinzessin Aurora nicht sehr tiefgehend, doch ohne Verständnis und Motivation scheint man sinnlos von einem Ort zum anderen zu reisen.

Wenn sie nicht gestorben sind

Child of Light ist trotz seiner eigenartigen Erzählweise ein recht bezauberndes Spiel. So ist es auch kein Wunder, dass dieser Titel als Ultimate Edition inklusive aller DLC-Inhalte auf der Switch erscheint. Die Bonusinhalte bestehen aus je einer zusätzlichen Mission und Fähigkeit, Skins für Aurora, einem Oculi-Pack und Sternenstaub-Pack, womit ihr die Werte eurer Charaktere hochstufen könnt. Somit unterscheidet sich die Switch-Portierung von den Versionen anderer Plattformen inhaltlich kaum. Trotzdem wird allen, die das Märchen-Rollenspiel noch nicht erlebt haben, reichlich geboten. **Ebru Cebeci**

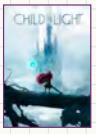
Wenn euer Charakter eine Stufe aufsteigt, gibt's einen Fertigkeitspunkt. Diesen löst ihr im Talentbaum für Verbesserungen ein.

MEINUNG
Ebru Cebeci

„*Child of Light* ist ein schönes Abenteuer mit etwas wenig Tiefgang"

Der Titel bietet einige interessante Aspekte wie das einzigartige Kampfsystem oder die vielen Möglichkeiten, Charaktere hochzustufen, und macht dadurch viel Spaß. Auch optisch kann *Child of Light* mit illustrativer Grafik überzeugen. Die fehlende Tiefe ist jedoch trotzdem zu spüren, da es sich manchmal so anfühlt, als ob man ziellos durch die Welt reist. Dadurch kann das Spiel zeitweise langweilig werden. Die zwei Schwierigkeitsstufen sind zudem etwas schlecht balanciert, da sie sich kaum voneinander unterscheiden. Bemerkbar werden die Stufen erst in Kämpfen mit größeren Monstern oder Boss-Charakteren. Trotz dieser und einiger kleinerer Probleme hatte ich mit dem malerischen Rollenspiel Spaß.

Child of Light Ultimate Ed.



Termin: 11. Oktober 2018
Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montreal
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 8
Die illustrative Optik unterstützt den Märchenbuch-Charakter des Spiels. Nur der Protagonist und die Antagonisten wurden als 3D-Figur eingefügt.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch
Die ruhige Musik passt sich der Situation an und wird von Naturgeräuschen untermalt.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung ist einwandfrei. Das Glühwürmchen Igniculus lässt sich mit dem rechten Stick steuern, was anfangs etwas gewöhnungsbedürftig ist.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel (2 Stufen)
Die beiden Schwierigkeitsstufen unterscheiden sich nur minimal voneinander. Nur Bosskämpfe stellen eine Herausforderung dar.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Im Koop-Modus kann der zweite Spieler das Glühwürmchen Igniculus steuern und Gegner blenden.

PRO / CONTRA
- ✚ Interessantes tempobasiertes Kampfsystem
- ✚ Der Märchenbuch-Stil wird nicht nur optisch, sondern auch erzählerisch durchgesetzt.
- ✚ In der Welt gibt es einiges zu entdecken.
- ✚ Charakterfähigkeiten einfach aufzuwerten
- ✚ In Sequenzen sehr schöne Erzählerstimme
- ➖ Das Spiel ist grundsätzlich zu leicht
- ➖ Spielmechanisch und erzählerisch zu wenig Tiefgang
- ➖ Die sich reimenden Dialoge erschweren das Lesen der Texte und somit das Verfolgen der Story.

WERTUNG/FAZIT

78

„Die Grafik und das Kampfsystem können den fehlenden Tiefgang nicht wettmachen."

NBA 2K PLAYGROUNDS 2

Sportspiel *NBA 2K Playgrounds 2* macht einiges besser als der Vorgänger, doch das „Boom-shakalaka"-Gefühl von *NBA Jam* mag auch in diesem Jahr nicht aufkommen.

Auch wenn *NBA Playgrounds* im letzten Jahr nicht an das altehrwürdige *NBA Jam* herankam – zu schwammig war die Steuerung, zu krude das Balancing, zu schlecht die Lesbarkeit auf dem Feld –, konnte man durchaus Spaß mit der abgedrehten Arcade-Ballerei haben. Sich mit Freunden spektakuläre Dunks um die Ohren hauen, das geht halt immer für ein Stündchen. Doch wie gut könnte *Playgrounds* erst sein, wenn die Entwickler bei Saber Interactive die Spielspaß bremsenden Falten gezielt ausbügeln? An dieser Stelle würden wir euch darauf gerne eine positive Antwort geben. Denn tatsächlich kommt *NBA 2K Playgrounds 2* für PC, PS4, Xbox One und Nintendo Switch in einigen Bereichen spürbar verbessert auf den Markt. Wenn nur das verflixte Aber nicht wäre …

Verbesserte Dunk-Action

Gehen wir zuerst detaillierter auf die Verbesserungen der actiongeladenen Basketballduelle ein. So können wir uns jetzt mit mehr ehemaligen oder aktuellen NBA-Stars (über 400 statt 150) auf einer größeren Zahl von Courts (zehn neue Felder) in variantenreichere Spielmodi stürzen. Neben Testspielen gibt es nun einen Saison-Modus, eine gewertete Online-Meisterschaft sowie einen Dreier-Wettbewerb. Doch auch auf dem Platz selbst hat sich im Kleinen einiges getan. Die 2vs2-Partien fühlen sich einen Tick langsamer an und wir haben etwas mehr Kontrolle über die arcardige Steuerung unserer Alter Ego. Gut gefällt uns auch, dass es nun eine Wurfanzeige gibt, dank der wir besser die Erfolgschancen unserer Aktionen abschätzen können als noch im Vorgänger. Zu guter Letzt hatten

Der erste Teil kam noch ohne Mikrotransaktionen aus, zudem fühlt sich die Freischaltung von Spielern jetzt noch grindiger an.

Den meisten Spaß macht *NBA 2K Playgrounds* im Multiplayer. Mit- oder Gegenspieler finden wir recht schnell, die Online-Partien leiden aber unter einem leichten Lag.

wir während unseres Tests keine Probleme, online Mit- oder Gegenspieler zu finden. Auch der Lag hat sich verbessert, ist aber weiterhin konstant spürbar.

Jetzt mit Mikrotransaktionen

Wie im ersten Teil erspielen wir uns auch in *Playgrounds 2* Ressourcen, mit denen wir dann Kartenpakete kaufen, um zufällige NBA-Stars unterschiedlicher Qualitätsstufen freizuschalten. Je höher die Qualität des Pakets, desto mehr blechen wir. Wenn wir Spieler gezielt freischalten wollen, zahlen wir noch einmal mehr. Da wir pro Partie jedoch nur wenige Zähler der Währung erhalten, fühlt sich der Ausbau unserer Sammlung zäh und noch grindiger als im Vorgänger an. Wer diese Zeit nicht investieren will, nimmt zusätzliches Geld in die Hand und schaltet über eine zweite Währung (die sich mit viel Aufwand auch erspielen lässt) alle Spieler auf einen Schlag frei. Ähnliche Mikrotransaktionen gibt es für Swag-Packungen, in denen wir vor allem kosmetische Klamotten finden.

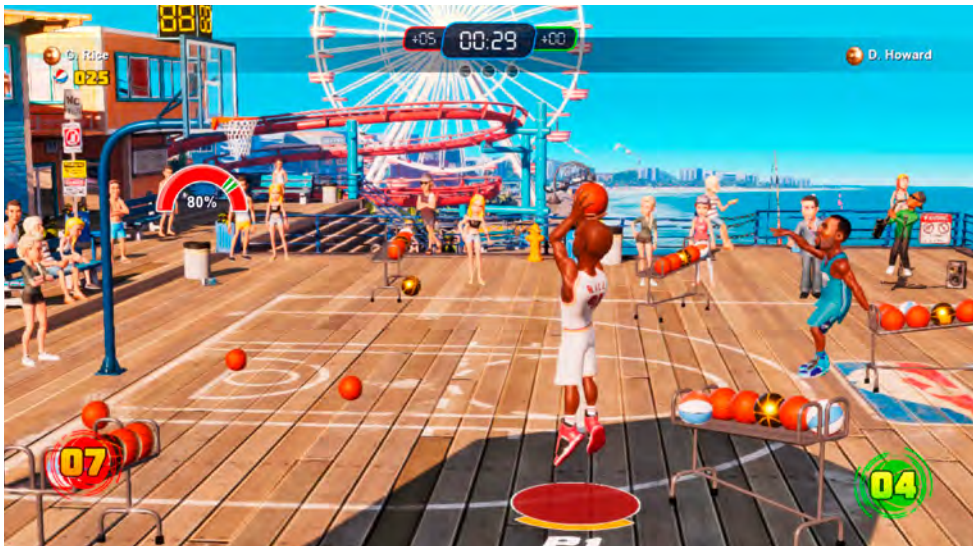
Es fehlt die Balance

Problematisch finden wir das Angebot zum einen, weil *Playgrounds 2* bereits zehn Euro mehr kostet als der erste Teil. Zum anderen wirkt sich der zähe Account-Fortschritt negativ auf den Spielspaß aus. Es dauert, bis wir für unsere Lieblingsteams das favorisierte Duo

Die neue Saison besteht aus 15 regulären Partien und der anschließenden Playoff-Phase. Perfekt für 'nen spaßigen Basketball-Abend!

besitzen, und erst wenn wir zwei Spieler eines Teams beisammen haben, können wir uns mit diesem in eine NBA-Saison stürzen. Dazu kommen die verschiedenen Qualitätsstufen der Akteure. Während Neulinge in den ersten Partien mit einem zufälligen Angebot an Spielern klarkommen müssen, treffen sie bereits auf dem untersten der vier Schwierigkeitsgrade des Saison-Modus auf diverse Legenden. Zu diesem frühen Zeitpunkt haben sie zudem noch nicht das eigenwillige Timing verinnerlicht, das etwa für erfolgreiche Rebounds benötigt wird. Auch, weil das bebilderte Tutorial weder die Möglichkeit bietet, Aktionen wie Alley-oops mit Brett zu trainieren, noch werden die Spezialeffekte (von denen man zufällig einen erhält, wenn man den Lottery-Ball durch erfolgreiche Aktionen gefüllt hat), im Detail erklärt. Das Spiel kann ebenfalls frustrieren, weil der Erfolg und Misserfolg von Würfen oder Dunks trotz Wurfanzeige nicht immer nachvollziehbar ist. Uns ist es mit Kyrie Irving beispielsweise noch nicht gelungen, in einem Saison-Spiel die Herausforderung „Versenke vier Dreipunkte-Würfe" zu meistern, obwohl er bereits eine Wertung von 83 (von 100) besitzt und wir in zig Spielen reihenweise Würfe zum optimalen Zeitpunkt (laut Wurfanzeige) in Richtung Korb geschleudert haben. Das nervt doppelt, weil der Fortschritt jedes NBA-Stars an diese Herausforderungen gekoppelt ist. Nur wenn wir alle Bronze-Erfolge meistern und ausreichend Erfahrung sammeln, steigt unser Spieler auf die nächsthöhere Stufe auf und bekommt durch die Bank bessere Werte. Dieser Entwicklungsprozess erwartet uns bei allen Spielern und zieht sich über insgesamt drei Stufen.

Karsten Scholz



Die hilfreiche Wurfanzeige gibt's nicht nur im neuen Dreipunkte-Wettbewerb, sondern auch in den normalen Partien.

MEINUNG
Karsten Scholz

„Kein Boom-shakalaka, aufgrund von Mikrotransaktionen und zähem Grind."

Griffigere Bedienung, mehr Modi, bessere Lesbarkeit, geschmeidigere Online-Partien – eigentlich müsste mir beim Spielen von *NBA 2K Playgrounds 2* die Sonne aus den Shorts scheinen. Mehr als einmal kam mir während des Tests der Gedanke, dass die Entwickler bei Saber Interactive meinen Beschwerdezettel für den Vorgänger Punkt für Punkt in eine Design-Blaupause für Teil 2 verwandelt haben. Dass ich dennoch nach wenigen Stunden die Lust verloren habe, lässt sich an zwei großen Kritikpunkten festmachen: das noch grindlastigere Fortschrittssystem in Kombination mit den neuen Mikrotransaktionen sowie das teils frustrierende Balancing. Dabei besitzt *Playground 2* durchaus Potenzial, vor allem, wenn ihr euch zusammen mit Freunden als Gamepad-Akrobaten versucht.

NBA 2K Playgrounds 2

Termin: : 16. Oktober 2018
Hersteller: 2K
Entwickler: Saber Interactive
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 7
Knallbunter Grafik-Look mit netten Effekten und geschmeidigen Animationen. Fans erkennen die zahlreichen NBA-Stars auf einen Blick.

SOUND 6
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Fünf Kommentatoren sorgen für Abwechslung, kaum Musikvariationen.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Dank der simplen Bedienung spielt sich *NBA 2K Playgrounds 2* mit Joy-Cons und Pro Controller gleichermaßen gut. An Timing und Positionierung für Rebounds muss man sich auf allen Plattformen gewöhnen.

EINZELSPIELER 5
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis schwer (4 Stufen)
Saison-Modus und 3-Punkte-Wettbewerb liefern mehr Abwechslung. Zähes Kartensammeln trübt den Spielspaß.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: 2-4 **Spieler offline:** 2-4
Egal welchen Modus ihr spielen wollt, ihr könnt diesen gemeinsam mit Freunden bestreiten. Mit einem leichten Lag müsst ihr in den Online-Partien leben.

PRO / CONTRA
- \+ Rasante Arcarde-Partien, auch im Koop möglich
- \+ Geschmeidige Animationen, hübsche Effekte
- \+ Verbesserte Steuerung, optimiertes UI
- \+ Endlich mit Saison-Modus
- \- Grindige Freischaltung neuer Spieler
- \- Mikrotransaktionen
- \- Durchwachsenes Balancing
- \- Leichter Lag in Online-Partien

WERTUNG/FAZIT

65

„Kein Airball, aber ein teures Arcade-Vergnügen, das hinter seinem Potenzial bleibt."

NACHSPIEL

Spielspaß über den Release hinaus: Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Aktuell ist der Online-Modus von *Super Mario Party* leider eine Enttäuschung."

Ich habe mich im Vorfeld nicht nur auf *Super Mario Party* selbst gefreut, sondern auch auf den erstmaligen Online-Modus. Die Ernüchterung kam, als klar wurde, dass der Party-Modus nicht online spielbar ist. Die Enttäuschung folgte dann mit dem Ausprobieren. Die technischen Probleme aufgrund der fehlenden Server sind angesichts der Kostenpflicht des Online-Abos nicht nachzuvollziehen. Außerdem machen sie den Spielspaß zu großen Teilen kaputt. Beim Online-Modus in *Super Mario Party* muss Nintendo dringend und schnell nachbessern!

Super Mario Party

Termin: 05. Oktober 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: ND Cube
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 8
Keine neuen Maßstäbe, sieht aber hübsch aus.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Eingängige Sounds und Melodien, bei den Rhythmusspielen auch hinsichtlich Gameplay von Bedeutung.

STEUERUNG 9
Unterstützt: HD Rumble, Gyrosensor
Präzise, simpel und HD Rumble toll integriert!

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Im Einzelspieler wird's schnell eintönig, die CPU stellt sich manchmal echt doof an und ist anspruchslos.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 2-4 **Spieler offline:** 2-4
Der lokale Multiplayer ist im neusten Teil richtig stark und sorgt für unheimlich viel Spaß vorm TV. Der Online-Modus ist beschränkt und voller Probleme.

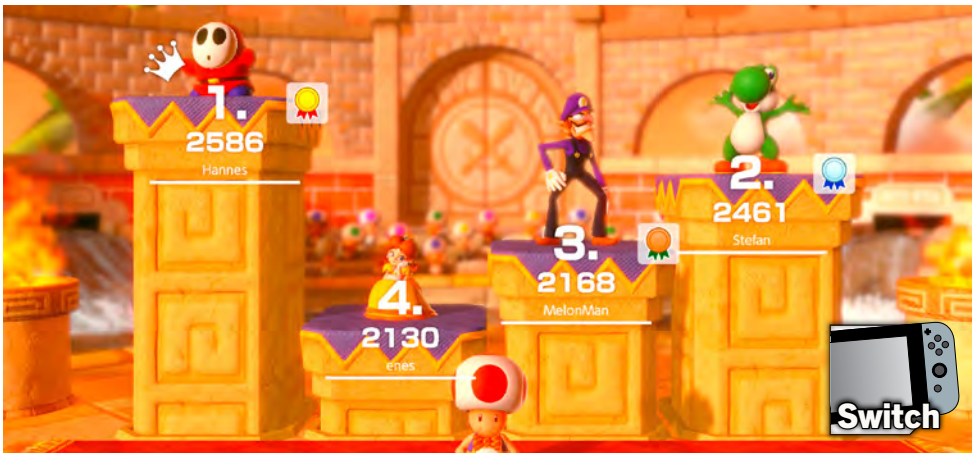
AMIIBO 4
Amiibo sind optional und bringen euch glitzerne Sticker sowie täglich zusätzliche Party-Punkte.

PRO / CONTRA
- ✚ Spaßiger Hauptmodus im klassischen Stil
- ✚ 80 ganz neue Minispiele
- ✚ Viele verschiedene Modi
- ✚ Endlich auch online spielbar
- ✚ Hübsche Knuddeloptik im tollen HD-Look
- ✚ Bewegungssteuerung ist gut umgesetzt
- ➖ Spiel ist insgesamt zu leicht
- ➖ Online-Modus mit großen Problemen
- ➖ Party-Modus nicht online spielbar
- ➖ Kein Handheld-Modus
- ➖ Zwischensequenzen nicht überspringbar

WERTUNG/FAZIT

„Wer auf Partyspiele steht, kommt an *Super Mario Party* nicht vorbei. Großer Spaß!"

83



Nach einem absolvierten Online-Cup bekommt ihr eine Medaille, Party-Punkte und gelegentlich Sticker als Belohnung.

SUPER MARIO PARTY

Geschicklichkeit Online-Minispiele konnten wir erst nach der letzten Heftabgabe ausprobieren und legen deswegen nach. Was taugt der Online-Modus?

Zum allerersten Mal in der Geschichte der *Mario Party*-Serie gibt es einen Online-Modus namens Online-Mariothon, den ihr über die Party-Plaza wie alle anderen Modi auch erreicht. Hier spielt ihr entweder gegen Freunde oder zufällige Gegner aus aller Welt und zwar stets fünf Minispiele am Stück. Ohne Pause, ohne Tutorial-Bildschirm. Die ersten vier festen Minispiele und ein fünftes zufälliges Minispiel ergeben einen Cup, beispielsweise Kamek-Cup oder Toadette-Cup, ihr könnt immer nur den aktuell laufenden Cup online spielen. Pro Minispiel macht ihr maximal 1.000 Punkte, pro Mariothon also bestenfalls 5.000. Euer Online-Rang ist der Durchschnitt eurer letzten fünf Online-Runden, der höchste ist der übliche S-Rang. Das Matchmaking funktioniert je nach Uhrzeit unterschiedlich gut, grundsätzlich aber okay und wirft euch immer zu viert in einen Online-Mariothon. Steigt während der Runde ein Spieler aus, wird er durch CPU-Gegner ersetzt und das aktuell laufende Minispiel neu gestartet. Im Online-Mariothon könnt ihr Online-Ranglisten und -Rekorde einsehen, Belohnungen gibt es (neben dem Rang) in Form von Partypunkten nach jeder und Stickern immer nach mehreren Runden. Außerdem unterstützt *Super Mario Party* im Online-Modus den Voice Chat per Switch-App fürs Smartphone.

Technisch große Probleme

Zwar ist der deutlich höhere Anspruch bei menschlichen Gegenspielern eine willkommene Abwechslung zur CPU und Ränge, Sticker sowie Party-Punkte als Belohnung motivieren zum Spielen, leider ist der Online-Mariothon aber von technischen Unzulänglichkeiten geplagt. Die Verbindungsstabilität ist oft furchtbar, das Spiel ruckelt teilweise extrem oder die Eingabe ist stark verzögert. Nintendo verzichtet auf dedizierte Server und verbindet die Spieler direkt miteinander, was zu diesen Problemen führt. Stellenweise ist der Online-Mariothon dadurch wahnsinnig frustrierend, regelmäßige Minispiel-Neustarts nach dem Ausstieg eines Mitspielers nerven schnell sehr stark; besonders, wenn dadurch eine gute Leistung zunichtegemacht wird. Wer länger am Stück spielt, aufgrund der über längere Zeit konstanten Cups dabei aber immer und immer wieder die gleichen Minispiele, verliert schnell die Motivation. Der Online-Modus von *Super Mario Party* ist aktuell sehr stark verbesserungswürdig und leider kaum eine Bereicherung für das Partyspiel. **Johannes Gehrling**

Der Online-Mariothon in *Super Mario Party* beschränkt sich auf die Minispiele. Online-Spielen ist bei Party-Modus, Raft-Abenteuer und Co. also nicht möglich.

AUFGEFÜHRT VOM BOHEMIAN SYMPHONY ORCHESTRA PRAGUE & BOHEMIAN CHOIR PRAGUE
DIRIGIERT VON ARNIE ROTH

14.02.2019	15.02.2019	16.02.2019
HAMBURG	BERLIN	DÜSSELDORF
BARCLAYCARD ARENA	TEMPODROM	MITSUBISHI ELECTRIC HALLE

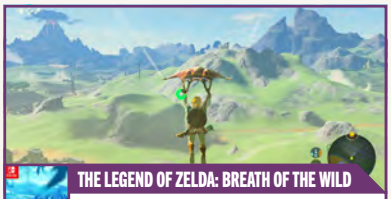
RBK ENTERTAINMENT CMG piranha

TICKETS UNTER: ADticket

© 2009, 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **Cave Story+** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego Die Unglaublichen** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Skylanders Imaginators** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Activision
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Little Nightmares: Complete Edition** Spielspaß: 69 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Lego Worlds** Spielspaß: 64 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **-** Spielspaß: - % | Hersteller: -

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** Spielspaß: 90 % | Hersteller: Headup Games
- **Dead Cells** Spielspaß: 83 % | Hersteller: Headup Games
- **Hyrule Warriors Definitive Edition** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Lego Marvel Super Heroes 2** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** Spielspaß: 80 % | Hersteller: THQ Nordic
- **Attack on Titan 2** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Koei Tecmo
- **Fire Emblem Warriors** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Ball Xenoverse 2** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Nintendo Labo Toy-Con 03: Fahrzeug-Set** Spielspaß: 70 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

STATE OF MIND
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Daedalic Ent.
Ein Adventure mit dem Blick auf die Technik der nahen Zukunft.

- **Minecraft** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Mojang
- **Flipping Death** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Zoink
- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Telltale Games
- **Minecraft: Story Mode** Spielspaß: 68 % | Hersteller: Telltale Games

GESCHICKLICHKEIT

SUPER MARIO PARTY
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
Wer auf Partyspiele steht, kommt an *Super Mario Party* nicht vorbei. Großer Spaß!

- **Overcoked 2** Spielspaß: 83 % | Hersteller: Team 17
- **Snipperclips Plus** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Sushi Striker: The Way of Sushido** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend – auch auf der Nintendo Switch

- **Rayman Legends: Definitive Edition** Spielspaß: 90 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Odyssey** Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Runbow** Spielspaß: 84 % | Hersteller: Headup Games
- **Kirby Star Allies** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

ARMS
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
Sehr kreatives Prügelspiel mit einprägsamen Charakteren und Ohrwurm-Musik

- **Pokémon Tekken DX** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Ball Fighter Z** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Street Fighter 30th Anniversary Collection** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Capcom
- **Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers** Spielspaß: 70 % | Hersteller: Nintendo/Capcom

SHOOTER

SPLATOON 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

- **Wolfenstein 2: The New Colossus** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bethesda
- **Doom** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Bethesda
- **Payday 2** Spielspaß: 68 % | Hersteller: 505 Games/Starbreeze
- **-** Spielspaß: - % | Hersteller: -

ROLLENSPIEL

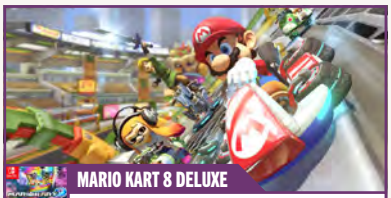
XENOBLADE CHRONICLES 2
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
Ein gigantisches und vielschichtiges Rollenspiel für anspruchsvolle Abenteurer

- **Octopath Traveler** Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo
- **The Elder Scrolls 5: Skyrim** Spielspaß: 84 % | Hersteller: Bethesda
- **Dragon Quest Builders** Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country** Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

SUPER MARIO PARTY

Endlich lädt Nintendo auch auf der Switch zur Mario-Fete ein und diese Party mach so richtig Spaß! Perfekt für einen launigen Couch-Abend mit bis zu drei Freunden.

RENNSPIEL



MARIO KART 8 DELUXE

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

Gear Club Unlimited
Spielspaß: 75 % | Hersteller: Microids

Cars 3: Driven to Win
Spielspaß: 73 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive

All-Star Fruit Racing
Spielspaß: 60 % | Hersteller: Pqube

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Spielspaß: 90 % | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zu den Besten der Switch zählt

Rocket League
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Psyonix

Mario Tennis Aces
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 19
Spielspaß: 7 8 % | Hersteller: Electronic Arts

NBA 2K19
Spielspaß: 75 % | Hersteller: 2K Games

STRATEGIE & SIMULATION

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

Spielspaß: 85 % | Hersteller: Ubisoft

Verrückter Mix aus *XCOM*-Strategie, Mario-Abenteuer und Rabbids-Wahnsinn

Valkyria Chronicles 4
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Sega

Disgaea 5 Complete
Spielspaß: 82 % | Hersteller: NIS America

Has-been Heroes
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Gametrust

Landwirtschafts-Simulator: Nintendo Switch Edition
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Astragon Software

VALKYRIA CHRONICLES 4

In *Valkyria Chronicles 4* erwartet euch Rundenstrategie mal ganz anders, denn hier steuert ihr eure Soldaten aus der Verfolgerperspektive direkt übers Schlachtfeld.

Die aktuell 25 besten Titel für Wii U

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Electronic Arts

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Test (04/17): 93 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Bandai Namco

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

ACTION

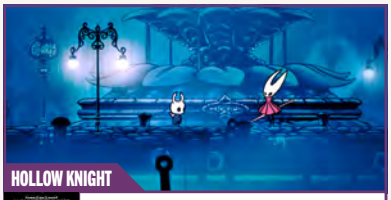
BAYONETTA

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Dem zweiten Teil etwas unterlegen, ist *Bayonetta* immer noch ein klasse Spiel.

- **Graceful Explosion Machine** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vertex Pop Inc.
- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Retro City Rampage DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Furi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: The Game Bakers
- **Slime-san** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Gonner** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Outlast: Bundle of Terror** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Outlast 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Danmaku Unlimited 3** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Doragon
- **Steredenn: Binary Stars** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Plug in Digital
- **Bleed 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Digerati
- **Bomb Chicken** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nitrome

ACTION-ADVENTURE



HOLLOW KNIGHT

Spielspaß: 9 | Hersteller: Team Cherry

Fordernd und motivierend: *Hollow Knight* ist eines der derzeit besten 2D-Abenteuer!

- **Hyper Light Drifter – Special Edition** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Abylight
- **Iconoclasts** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Brifrost Entertainment
- **Okami HD** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Steamworld Dig 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

GESCHICKLICHKEIT

THUMPER

Spielspaß: 9 | Hersteller: Drool

Bockschwerer, sehr ungewöhnlicher Rhythmustrip mit bedrückender Atmosphäre

- **Sonic Mania** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Overcooked: Special Edition** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17
- **Freedom Planet** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Marvelous Europe
- **Picross S2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation
- **Death Squared** – Spielspaß: 8 | Hersteller: SMG Studio
- **Crypt of the Necrodancer** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games
- **Typoman** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Wales Interactive
- **Semblance** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nyamakop
- **Snake Pass** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sumo Digital

JUMP & RUN

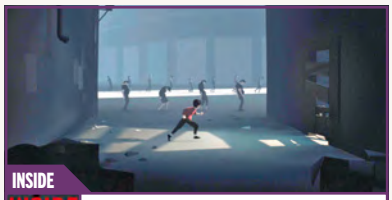
SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Yacht Club Games

Nicht nur für Retro-Fans: Das *Shovel Knight*-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

- **Celeste** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.
- **Super Meat Boy** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Blitworks
- **Shantae: Half-Genie Hero** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Mega Man X Legacy Collection** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **The End Is Nigh** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nicalis
- **Flinthook** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tribute Games
- **Yooka-Laylee** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17/Playtonic

ADVENTURE



INSIDE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man trotz hohen Kaufpreises gespielt haben.

- **Yoku's Island Express** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Team 17
- **The Lion's Song** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games
- **Thimbleweed Park** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Terrible Toybox
- **Fe** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Electronic Arts
- **Kamiko** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Night in the Woods** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Infinite Fall

MUSIKSPIEL

DEEMO

Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben

- **VOEZ** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Floor Kids** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Merj Media

ROLLENSPIEL

UNDERTALE

Spielspaß: 8 | Hersteller: 8-4

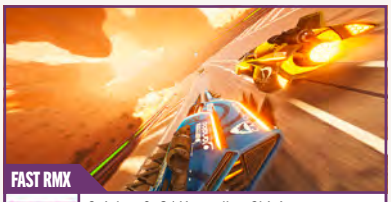
Undertale zeigt, dass eine gute Story besser altert als die schönste Grafik.

- **Final Fantasy XV Pocket Edition HD** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Square Enix
- **Salt and Sanctuary** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sky Studios
- **Hand of Fate 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Defiant Developement
- **I Am Setsuna** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Square Enix

HYPER LIGHT DRIFTER

Dieser Indie-Hit spielt sich wie eine Mischung aus *Zelda: A Link to the Past* und *Diablo* und setzt dabei auf einen einzigartigen, sehr schönen Pixel-Look. Echt tolles Spiel!

RENNSPIEL



FAST RMX

Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Bleifuß habt ihr? Willen aus Stahl auch? Dann holt euch *Fast RMX*!

Riptide GP Renegade
Spielspaß: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Spielspaß: 7 | Hersteller: Vector Unit

Vroom in the Nightsky
Spielspaß: 3 | Hersteller: Poisoft

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SPORTSPIEL

GOLFSTORY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Spielspaß: 8 | Hersteller: Zen Studios

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Spielspaß: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Chucklefish

Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Human Resource Machine
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Bridge Constructor Portal
Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games

Of Mice and Sand Revised
Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works

Qbics Paint
Spielspaß: 7 | Hersteller: Abylight

STRATEGIE

INTO THE BREACH

Spielspaß: 9 | Hersteller: Subset Games

Taktisch anspruchsvoll und unheimlich motivierend. Ein Indie-Highlight 2018.

World of Goo
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

Ironcast
Spielspaß: 8 | Hersteller: Ripstone

World Conqueror X
Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment

RETRORÄTSELN

Yep, das letzte Spiel war *Battle Chess* – ist ja jetzt nach der kurzen Pause schon zwei Ausgaben her. Am schnellsten war … Marc. Ohne weiteren Namen. Aber sehr netter Kerl!

Zu *Battle Chess* gab es nur fünf Zuschriften, aber das ist mir immer noch zu viel. Ich glaube, ihr braucht mal wieder einen echten Hammer! Das von mir gesuchte Spiel stammt aus den 90ern. Der Sci-Fi-Actiontitel hatte ein cleveres Stein-Schere-Papier-Kampfsystem ebenso am Start wie eine faszinierende Warp-Funktion … die einen aber auch tatsächlich im Spiel stranden lassen konnte, wenn man mit seinen Ressourcen nicht achtsam umging. Der Designer war danach übrigens sehr erfolgreich – sein Studio stellt aktuell einen der beliebtesten Third-Person-Koop-Shooter.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de

THE OTHER CASTLE

Lasst uns die Other-Castle-Rubrik mal etwas aufbohren – ab sofort zeigen wir euch hier auch tolle Brettspiele! Schreibt uns gerne, was ihr davon haltet, wir lieben die Dinger.

Das mächtige Weltraum-Strategiespiel *Twilight Imperium* hat letztes Jahr seinen 20ten Geburtstag gefeiert – trotzdem ist es eher unbekannt. Das könnte am brachialen Preis von knapp 150 Euro liegen, für diese Stange Geld wird aber auch einiges geboten: Neben einem unfassbar tiefen Strategiespiel für bis zu sechs Weltraum-Imperatoren Zug um Zug und der rigorosen Qualität der Schubkarre voll mitgelieferter Komponenten gilt das vor allem für den Langzeitspaß. Eine Runde *Twilight Imperium* kann locker über sechs Stunden dauern. Dank zufallsbasierter Karten, Spielerrassen mit stark unterschiedlichen Fähigkeiten und einer Fülle raffinierter taktischer Werkzeuge ähnelt aber keine Session der nächsten.

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **Metroid: Samus Returns** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Kid Icarus: Uprising** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Skylanders Giants** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Bandai Namco

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Dead or Alive: Dimensions** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei
- **Tekken 3D Prime Edition** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu sehr guten *Pokémon*-Spielen!

- **Dragon Quest VIII: Die Reise des verw. Königs** – Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Default** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Bravely Second End Layer** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Fantasy Life** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Square Enix

GESCHICKLICHKEIT

PICROSS 3D: ROUND 2

Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Crush 3D** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega
- **Ultimate NES Remix** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Tetris Ultimate** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Ubisoft
- **Rabbids Rumble** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Ubisoft
- **Mario Party: Star Rush** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Monkey Ball 3D** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Sega
- **Warioware Gold** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Super Mario 3D Land** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

LUIGI'S MANSION

Der Gamecube-Klassiker kehrt mit verbesserter Grafik und einigen neuen Features (etwa einem 2-Spieler-Modus!) auf dem 3DS zurück. Immer noch sehr charmant.

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

- **Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Square Enix
- **Rhythm Paradise Megamix** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Theatrhythm Final Fantasy** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Square Enix
- **Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Sega

STRATEGIE

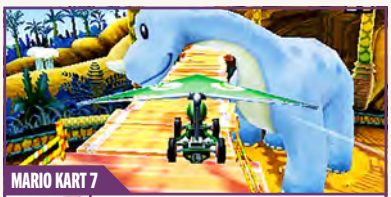
FIRE EMBLEM FATES

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

- **Fire Emblem: Awakening** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Ubisoft
- **Code Name S.T.E.A.M.** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

RENN- & SPORTSPIEL



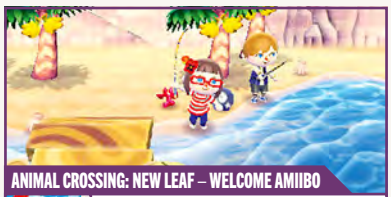
MARIO KART 7

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

- **Mario Golf: World Tour** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Mario Sports Superstars** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Pro Evolution Soccer 2011 3D** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami
- **Sonic & All-Stars Racing Transformed** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **Mario Tennis Open** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 12** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts
- **F1 2011** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Codemasters
- **Ridge Racer 3D** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016** – Spielspaß: 73 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulationsspieler und dank des Updates sogar noch besser

- **Tomodachi Life** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Story of Seaons** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Nintendogs + Cats** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Pilotwings Resort** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo
- **Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: dtp Entertainment
- **Harvest Moon: A New Beginning** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Natsume
- **Animal Crossing: Happy Home Designer** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo
- **Story of Seaons: Trio of Towns** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Nintendo

MY TWO COINS

Dass in der Videospieleindustrie Crunch-Time angesagt ist, wundert mich nicht mehr. Wie wir mit den betroffenen Kollegen bisweilen umgehen, wundert mich dagegen schon …

Hurra, Crunch-Time – also die Zeit kurz vor einer meist knapp berechneten Deadline, um doch noch irgendwie ein möglichst fantastisches Top-Produkt ins Regal zu stellen. Überstunden kommen in fast jeder Branche mal vor und sind soweit auch in Ordnung, wenn sie im Rahmen bleiben und vernünftig ausgeglichen werden. Leider hat die Videospiel-Industrie sich in den letzten Jahren aber einen hässlichen Ruf als besonders schamloser Lebenszeit-Vernichter verdient. Mit 60 bis 70 Arbeitsstunden pro Woche scheint man als Gamedesigner hier und da in der Branche quasi als Teilzeitkraft on top zu gelten. Das Erste, was mir nicht in den Schädel will: Warum sind solche Zustände in manchen Ländern überhaupt gestattet? Ich bin mir ziemlich sicher, dass hier bei uns in Deutschland nach zwei, drei Wochen das Gewerbeaufsichtsamt statt des Personals durch den Mitarbeitereingang marschieren würde – und das aus verdammt gutem Grund. Richtig ärgern kann ich mich dann immer über Aussagen wie: „Wer dabei nicht mitmacht, hat offenbar nicht die nötige Leidenschaft, nicht das nötige Herz für seinen Beruf!" Crunch-Time ist kein Zeichen für Leidenschaft der Mitarbeiter, sondern für Planlosigkeit des Managements.

Shitstorm ohne Fadenkreuz

Was mich aber am meisten fertig macht, ist die Tatsache, dass immer wieder kleine Teile unserer Gamer-Community zu den härtesten Kritikern der sich beklagenden Programmierer – nicht der verantwortlichen Firmen – gehören. Man solle sich doch nicht so anstellen. Man solle doch froh sein, überhaupt in der Videospielindustrie arbeiten zu können. Man solle doch Stolz zeigen, das eigene Leben für ein paar Monate gegen eine Zeile in den üblicherweise schnell wegklickbaren Credits einer Software getauscht zu haben. Uff! Ich bin verdammt froh, dass der bei Weitem größere Teil von uns den Spieleentwicklern zur Seite steht und die hässlichen Seiten ihres Berufs auch exakt so nennt. Dass man in dieser Situation tatsächlich auf die sich beschwerenden Gamedesigner draufhaut, geht mit nicht ins Hirn. Jeder Spiele-Fan sollte sich doch auf die Seite seiner Entwickler stellen? Wenn schon nicht aus Menschlichkeit, wenigstens aus Eigennutz? Denn wenn man als Programmierer so gut ist, einige der besten Spiele der Welt zusammenzubauen, hat man was tonnenweise? Großartige Jobangebote in der händeringend nach Fachkräften suchenden Softwareentwicklung – eben auch außerhalb des Gaming-Sektors.

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION

THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Retro City Rampage: DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Mutant Mudds** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konjak
- **Fractured Soul** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Sadame** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **3D Fantasy Zone** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Blaster Master Zero** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Spielspaß: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Spielspaß: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Olliolli** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Jupiter
- **Bye-bye Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Art of Balance Touch** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Terraria** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Steamworld Dig** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Corpse Party** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Attack of the Friday Monsters** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Level-5
- **Quiet, please!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Zero Time Dilemma** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Elliot Quest** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **Aeternoblade** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **The Starship Damrey** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Spielspaß: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

CAVE STORY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment
- **Cursed Castilla** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Abylight

STRATEGIE

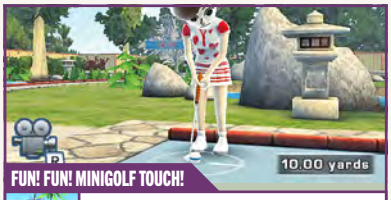
POCKET CARD JOCKEY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell!

- **Steamworld Heist** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Nintendo Pocket Football Club** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mercenaries Saga 3** – Spielspaß: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Wizard Defenders** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

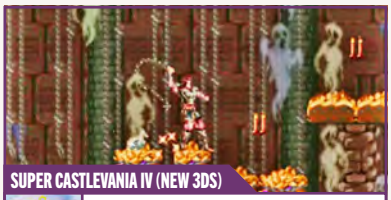
Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Spielspaß: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Spielspaß: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

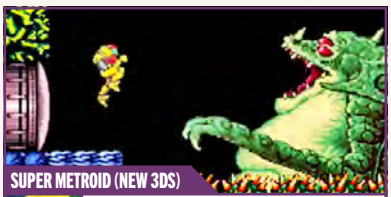
ACTION



SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Blaster Master** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Contra 3: The Alien Wars** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **3D Gunstar Heroes** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Ninja Gaiden** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Life Force** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami
- **Shinobi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Gradius** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Konami

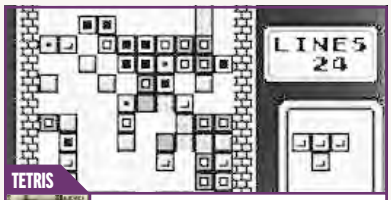
ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 2: Simon's Quest** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **Mystical Ninja starring Goemon** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **-** – Spielspaß: - | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Der zeitlose Klassiker ist auch heute noch fordernder als jeder Schema-F-Shooter.

- **Toki Tori** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes
- **Pilotwings (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lock'n Chase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Data East
- **Catrap** – Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK
- **Dr. Mario** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Wario's Woods** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Game & Watch Gallery 2** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby's Block Ball** – Spielspaß: 7 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Columns** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sega
- **Wrecking Crew** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Burgertime Deluxe** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Dig Dug** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
Die zweite *Pokémon*-Generation ist besser gealtert als die erste und einen Blick wert.

- **Shining Force: The Sword of Hajya** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **The Sword of Hope 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco
- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Kristall** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

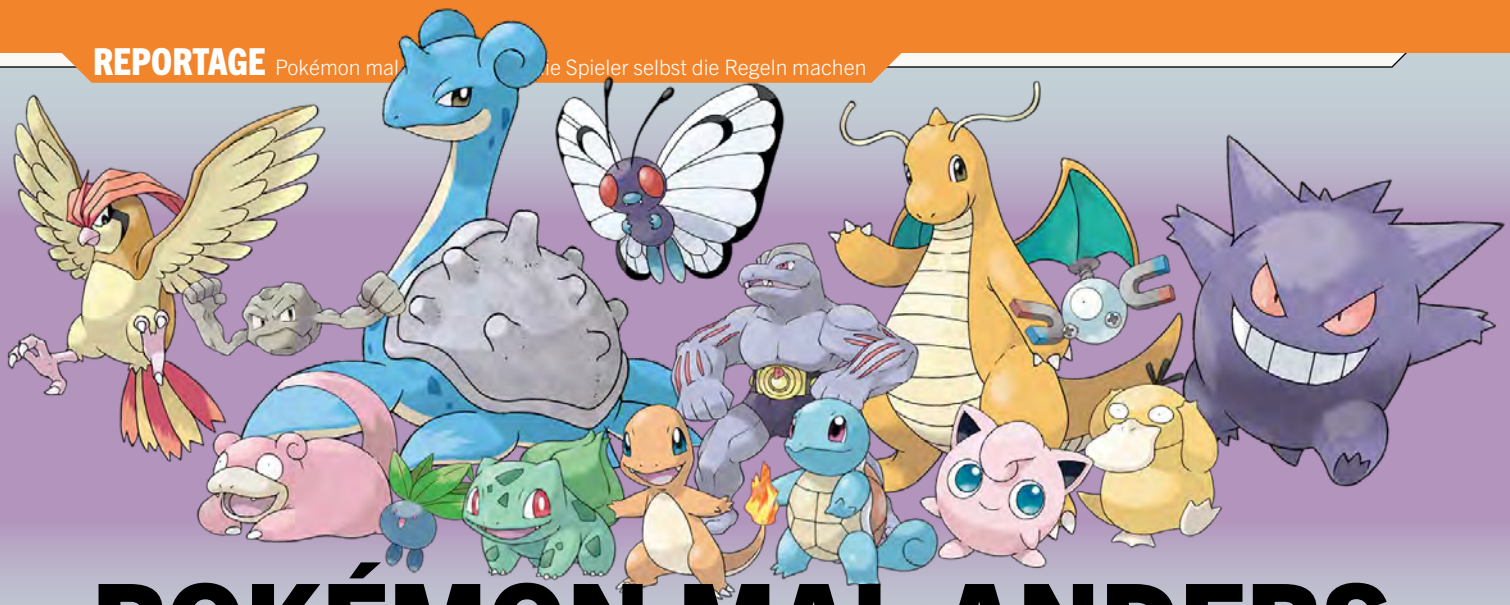
SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

- **Super Mario Bros 3** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man X (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Spielspaß: 9 | Hersteller:Nintendo
- **Wario Land 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Land** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Donkey Kong Country (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's D. T. (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Bros. Deluxe** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man 7 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Super Ghouls 'n Ghosts (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

SPORT- & RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Schade ist einzig und allein, dass *F-Zero* nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Golf** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Super Punch-Out!! (New 3DS)** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo



POKÉMON MAL ANDERS

WENN DIE SPIELER SELBST DIE REGELN MACHEN

Die Spiele rund um die weltberühmten Taschenmonster bieten kaum echte Herausforderung. 2010 erfand daher ein gelangweilter Student die sogenannte Nuzlocke-Challenge – und revolutionierte damit ein wenig die *Pokémon*-Welt.

Pokémon ist primär auf jüngere Spieler ausgelegt. Seit über 20 Jahren zieht das Franchise Mädchen und Jungen auf der ganzen Welt in seinen Bann. Tausende Trainer starten Jahr für Jahr in ihr erstes Abenteuer, wählen ihren ersten Begleiter, trainieren, fangen Taschenmonster und kämpfen gegen Gleichgesinnte. Doch was ist mit den jungen Trainern vom letzten Jahr und all jenen vor ihnen, die schon mehrfach alle Arenaorden einer Region sammelten und die Pokémon-Ligen samt Champs quasi im Schlaf besiegen können? Game Freak, das im Jahr 1989 gegründete Entwicklerstudio hinter der erfolgreichen Rollenspiel-Reihe, fällt es sichtlich schwer, sowohl Veteranen als auch Neulinge mit seinen Spielen anzusprechen. Einige erfahrene Spieler fühlen sich inzwischen von den japanischen Entwicklern und dem geliebten Franchise stiefmütterlich behandelt. Statt mehrere Schwierigkeitsgrade anzubieten, scheinen neue Editionen verstärkt auf den Casual-Markt zugeschnitten zu werden, nehmen einen zu sehr an die Hand und wirken anspruchslos. Kein Wunder also, dass sich unter langjährigen Fans Unmut breitmacht. Erst ein gelangweilter US-Student namens Nick Franco konnte mit seiner Idee Abhilfe schaffen.

Der Lohn der Langeweile

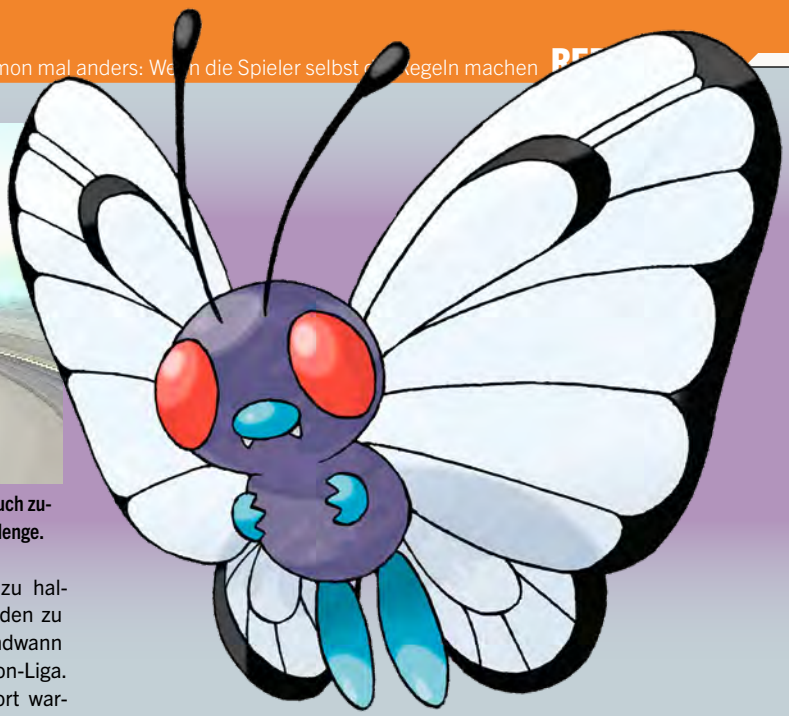
Nick Franco war alles andere als glücklich. Seine gewählten Kurse im Wintersemester 2010 langweilten ihn, er sehnte sich nach Unterhaltung. Statt brav zu studieren, löschte er seinen alten Spielstand in *Pokémon Rubin* für den Game Boy Advance und fing neu an. Allerdings hatte er keine Lust auf einen weiteren normalen Durchgang, denn er kannte das Spiel und die Region bereits in- und auswendig. Um sein Abenteuer interessanter zu gestalten, unterwarf er sich selbst zwei simplen Regeln:

1. Nur das erste Pokémon, dem er in einem neuen Gebiet begegnet, darf gefangen werden.

2. Wird ein Pokémon im Kampf ausgeknockt, gilt es als tot und muss freigelassen werden.

Um seine Erfahrung mit anderen zu teilen, hielt er sein Abenteuer im mittlerweile legendären Web-Comic *Ruby: Hard Mode* fest. Mit Erfolg: Die Kritzeleien kamen bei der *Pokémon*-Community gut an. Besonders Nuzleaf (im Deutschen: Blanas) gefiel den Lesern. Dabei handelt es sich um ein Gras-Pokémon, dem Franco in seinen Zeichnungen das Gesicht von John Locke, einem Charakter der Fernsehserie *Lost*, verpasste. Aus Nuzleaf und John Locke entstand der Name „Nuzlocke" – die gleichnamige Herausforderung war geboren. In den folgenden Jahren brachte Franco noch zwei weitere *Hard*

In den neuen *Pokémon*-Spielen für die Switch seht ihr wilde Pokémon schon in der Oberwelt, das macht das Spiel leichter.



Pokémon sehen oftmals nicht nur knuffig aus, die Spiele selbst sprechen auch zunehmend jüngere Spieler an. Anspruchsvoller wird's bei der Nuzlocke-Challenge.

Mode-Comics heraus. Sein Stil änderte sich und wurde farbenfroher, doch die Charaktere und die allgegenwärtige Tragikomik blieben gleich. Dieses Jahr veröffentlichte der Zeichner seine erste richtige Arbeit: *Eyes of the Wild*.

Der harte Regelkern

Das Prinzip der Nuzlocke-Herausforderung ist einfach umzusetzen und das ist einer der größten Vorteile des Regelsets. Zwei simple Richtlinien sorgen für ein vollkommen anderes Spielgefühl. Allerdings erschweren die Regeln die *Pokémon*-Spiele nicht nur, sie ermutigen die teilnehmenden Trainer auch zur Nutzung von sonst wenig beachteten Taschenmonstern. Gleichzeitig stärkt dieser freiwillige Modus die Verbundenheit zu euren Partnern. Neben den beiden Kernregeln entwickelten sich im Laufe der Jahre weitere Richtlinien, die von fast jedem Nuzlocker angewandt werden, um das Spiel noch interessanter zu machen oder die Herausforderung klarer zu definieren. Beispielsweise ist es inzwischen fast selbstverständlich, jedem gefangenen Pokémon einen Spitznamen zu verpassen, um die emotionale Bindung zu verstärken. Sind alle Teammitglieder besiegt und der Trainer ohnmächtig, gilt der Nuzlocke als verloren. Ob noch lebendige Pokémon im PC-Lager sind, ist irrelevant. Die wahre Herausforderung beginnt jedoch erst, wenn sich Pokébälle im Beutel des Trainers befinden. Eine Niederlage im ersten Kampf gegen den Rivalen wäre also kein Todesurteil.

Schafft ihr es, auf eurer Reise durch Kanto, Johto oder eine der anderen Regionen, mindestens ein Pokémon am Leben zu halten und alle acht Arenaorden zu sammeln, steht ihr irgendwann vor den Toren der Pokémon-Liga. Mit dem Sieg über die dort wartende Top 4 und deren Champion gewinnt ihr die Nuzlocke-Herausforderung, selbst wenn es danach eigentlich noch mehr Spielinhalte gäbe. Ein Team aus sechs Pikachus wäre langweilig. Aus diesem Grund berufen sich viele Spieler auf die sogenannte „Dupes/Species Clause". Diese Regel besagt, dass ihr ein neues Pokémon suchen dürft, sofern das erste, dem ihr begegnet seid, ein Duplikat oder Teil der Entwicklungsreihe eines bereits von euch gefangenen Taschenmonsters ist. Diese Ergänzungen sind ein Quasi-Standard, doch davon abgesehen werden euch kaum Grenzen gesetzt. Wer es sehr anspruchsvoll mag, kann Heilgegenstände verbieten, Pokémon-Center-Besuche einschränken oder sich Stufengrenzen auferlegen. Der Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt. Ein Neustart des Spiels, sobald einer eurer Lieblinge das Zeitliche segnet, ist nicht gerade Sinn der Sache, aber denkbar. Darüber hinaus könnt ihr für eure Nuzlocke-Variante beliebig viele Gnadenregeln bestimmen. Tatsächlich gibt es eine Richtlinie, die von den meisten Spielern abgenickt wird: Begegnet ihr einem der seltenen schillernden, andersfarbigen Pokémon, darf es ausnahmsweise gefangen werden.

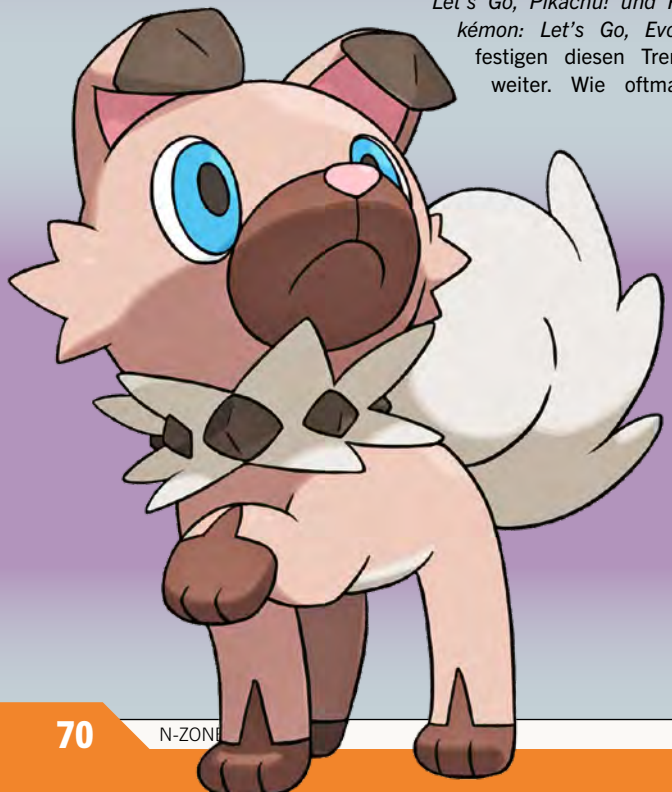
Wozu der Aufwand?

Warum erfreut sich dieser freiwillige Regelsatz einer so großen Beliebtheit? Genießen es die meisten Spieler nicht eher, mehr Freiheit zu haben und sich eben nicht an unzählige Regeln halten zu müssen? Das wäre bezogen auf den Großteil anderer Games vermutlich richtig. Allerdings haben nur die wenigsten Titel eine so lange Tradition und eine so große Fan-Basis wie *Pokémon*. Bis dato ist es nur in der fünften Generation – *Pokémon: Schwarze Edition 2* und *Pokémon: Weiße Edition 2* für Nintendo DS – möglich, den Schwierigkeitsgrad anzupassen. Allerdings erst nach einem regulären Durchgang, sozusagen also in einem „New Game Plus", wie es viele Entwickler mittlerweile nachliefern. Als wäre das nicht schon umständlich genug, kann der Herausforderungsmodus nicht allein

Oft untwerfen sich Nuzlocke-Spieler verschiedensten speziellen Herausforderungen mit unterschiedlichen Regeln.

Mit dem Pokéball-Controller, Bewegungssteuerung und *Pokémon Go*-Integration driftet die Spielserie weiter in Richtung Casual ab. Zeit für das anspruchsvolle Nuzlocke!

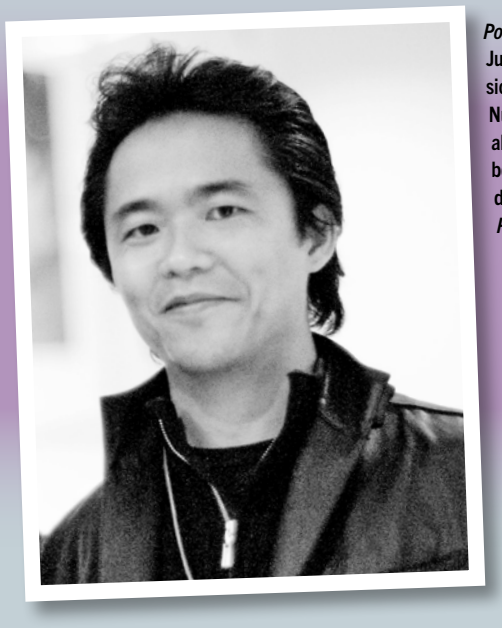
gestartet werden. Dafür benötigt ihr einen Schlüssel, der von einer anderen abgeschlossenen *Edition* derselben Generation übertragen werden muss. Diese Lösung ist zwar unglücklich, doch immerhin ein Anfang und gibt langjährigen Fans der Serie Hoffnung. Die Nachfolger waren leider weder anspruchsvoller noch boten sie Veteranen bis dato einen anpassbaren Schwierigkeitsgrad. Ganz im Gegenteil: Aspekte wie die Anzeige der Typ-Effektivität oder das sehr Casual-orientierte Gameplay in den letzten Spielen für die 3DS-Familie sorgten beim harten Kern der Community zunehmend für Unmut. Und auch die Switch-Abenteuer *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* und *Pokémon: Let's Go, Evoli!* festigen diesen Trend weiter. Wie oftmals zuvor wirkt es, als würde Game Freak einen Schritt vorwärts und zwei Schritte zurück machen. Die Switch-Spiele sehen schick aus, sollen mit der niedlichen Optik aber offenbar primär Kinder ansprechen. Hinzu kommt etwa die Abschaffung von Kämpfen gegen wilde Pokémon, was die Herausforderung weiter senkt. Wie stark sich das letztlich auswirkt, lest ihr in unserem großen Test ab Seite 20. Hoffnung macht indes das für 2019 angesetzte *Pokémon*-Spiel, an dem sich auch die erfahrenen kompetitiven Spieler erfreuen können sollen. Bleibt abzuwarten, was dabei herauskommen wird.



Die Emotionen kochen über

Der Erfinder der Richtlinien war selbst überrascht, welch großen Einfluss sie auf sein Abenteuer hatten. Hier wurde nicht nur der Schwierigkeitsgrad erhöht, sondern erstmals sorgte er sich um seine Begleiter. Pokémon, die er vorher nie für sein Team in Er-

Kämpfe sind bei der Nuzlocke-Challenge meist deutlich nervenaufreibender, weil ihr euer kämpfendes Pokémon bei einer Niederlage für immer verliert.



Pokémon-Director Junichi Masuda hat sich zwar zum Thema Nuzlocke geäußert, aber nur sehr vage. Er bestimmt maßgeblich die Schwerpunkte der *Pokémon*-Spiele.

wägung gezogen hatte, waren plötzlich Gold wert. Also war er sehr darauf bedacht, jedes Einzelne bestmöglich zu schützen – immer mit dem Wissen, dass ein Knock-out einen endgültigen Abschied bedeutet. Diese Erfahrung machen viele Spieler, die sich der Herausforderung eines Nuzlockes stellen. Belächelte Taschenmonster werden über Nacht zum Liebling, weil ihr mit ihnen durch dick und dünn geht oder sie sich als siegreiche Kraftpakete herausstellen. Pokémon haben plötzlich Charakter und eine Geschichte. Stellt euch vor, ihr begegnet zuerst einem Taubsi. Ihr schwächt es, werft lustlos einen Pokéball und nennt es Bob. Bob ist sicher nicht euer Favorit, doch überlebt er jeden Kampf und hilft euch sogar in der einen oder anderen brenzligen Situation. Seine Stufe steigt gleichzeitig mit eurer Wertschätzung. Irgendwann stellt ihr euch mit einem voll entwickelten Tauboss dem Champion und gewinnt knapp, doch Bob hat es nicht überlebt. Er war vielleicht nur eine Ansammlung von Nullen und Einsen, aber wer schon mal *Fire Emblem* im klassischen Permadeath-Modus gespielt hat, kennt solch schmerzhafte Verluste.

Ganz besonders hart ist es, wenn ein Pokémon von einem potenziellen Teammitglied, das ihr mit Mühe und Not fangt, ausgeschaltet wird. Der Neuling mag eine Bereicherung sein, doch könnt ihr ihm seine Gräueltat, die streng genommen Notwehr war, nicht verzeihen. Eine solch enge Bindung zu einem Pixelhaufen wirkt zunächst vielleicht lächerlich und unvorstellbar. Aber versucht euch selbst an einem Nuzlocke oder werft einen Blick auf die Comics, dann versteht ihr es vielleicht. Der Regelsatz wurde nicht umsonst zum Liebling der Massen.

Perfektes Format für Videos

Wer keine Lust auf die Comics oder Spiele hat, kann einen Blick auf Youtube werfen, um sich einen Eindruck von Francos Einfluss auf die *Pokémon*-Community zu verschaffen. Um Pokémon drehen sich schließlich unzählige Kanäle. Die sogenannten Poké-Tuber beschäftigen sich Tag für Tag ausgiebig mit den Taschenmonstern und das Ganze wird dank Nuzlocke nicht langweilig. Im Gegensatz zu einem normalen Let's Play geht es hier um Leben und Tod, wenn auch in der virtuellen Variante. Jede Nuzlocke-Herausforderung ist eine Geschichte voller Triumphe und Verluste. Besonders Tragödien machen Nuzlocke so interessant für Streamer und deren Publikum. Sex verkauft sich zwar gut, doch wer ein bisschen Zeit online verbringt, sieht schnell, dass Schadenfreude fast genauso erfolgreich ist.

Das Internet ist nicht ohne Grund voller Videos, in denen Menschen Unglück widerfährt. Nahtoderfahrungen und besiegte Pokémon in einem Nuzlocke verursachen starke Emotionen, sowohl beim Spieler als auch beim Zuschauer. Perfekt für Youtube! Und längst gibt es nicht mehr nur normale Nuzlockes. Poké-Tuber erfinden ständig neue Varianten, um sich das Leben schwerer zu machen und ihr Publikum zu unterhalten. Oft kommen der Einfachheit halber Emulatoren zum Einsatz, mit denen fast jedes Spiel auf einem handelsüblichen PC lauffähig ist. Sie erleichtern auch die Anwendung eines Randomizers. Wie der Name vermuten lässt, mischt er Pokémon-Fanggebiete, Trainerteams und auffindbare Gegenstände wild durcheinander. Ein Trainer auf der ersten Route setzt so vielleicht plötzlich das legendäre Mewtu ein. Oder der erste Gegenstand im hohen Gras stellt sich als Meisterball heraus – weitere Aufregungen und Überraschungen für den Spieler und den Beobachter.

Abwechslung braucht das Leben

Die erfolgreichsten Formate auf Youtube sind Nuzlocke-Varianten, bei denen die Zuschauer

Auf Youtube begeistern Let's Plays zu Nuzlocke-Challenges viele Zuschauer und brachten schon einige thematisch darauf fokussierte Kanäle hervor. (Quelle: Youtube/TFS Gaming)

WEITERE NUZLOCKE-VARIANTEN

- Ähnlich wie beim Egglocke tauscht ihr eure gefangenen Pokémon auch im Wonderlocke gegen etwas Neues aus. Das passiert per Wundertausch. Ihr schickt euren Fang an einen zufälligen Trainer, ohne zu wissen, was ihr dafür bekommt.
- Limitationlocke ist ein Überbegriff für Nuzlockes, bei denen sich der Spieler zu Beginn Vorgaben setzt, welche Pokémon er fangen darf. Das kann ein bestimmter Typ sein, eine vorherrschende Körperfarbe oder der Versuch, den Champ nur mit Geschenk-Pokémon zu schlagen, also kein einziges Taschenmonster selbst zu fangen. Immerhin spart ihr so das Geld für Pokébälle.
- Manchmal macht es einfach Spaß, böse zu sein. Dafür gibt es den Rocketlocke. Bei dieser Nuzlocke-Variante dürft ihr nur Pokémon der Typen fangen, die auch Team Rocket einsetzt. Wer einen Emulator benutzt, kann sogar Pokémon anderer Trainer stehlen.
- Hört ihr die Hochzeitsglocken läuten? Folgt ihr den Wedlocke-Regeln, besteht euer Team aus Liebespaaren. Zwei nacheinander gefangene Pokémon werden verkuppelt und müssen sich fortan beschützen. Stirbt eines der beiden, muss der Partner Rache nehmen. Gelingt das, dürft ihr ihm einen neuen Partner fangen.
- Wie viele Beine hat eigentlich das Quallen-Pokémon Tentoxa? Während eines Egglockes entstand durch einen Versprecher der sogenannte Leglocke. Fangt ihr einen Vierbeiner, muss das nächste Pokémon ein bis zwei Beine mehr oder weniger haben. Taucht beim ersten Betreten eines neuen Gebiets kein passender Kandidat auf, könnt ihr später wiederkommen, bis ihr das richtige Beinverhältnis trefft.
- Ein Taglocke ist eine Art Staffellauf, bei dem eine Gruppe denselben Spielstand spielt. Ein Teilnehmer beginnt und folgt den gängigen Nuzlocke-Regeln, bis er einen vorher festgelegten Punkt im Spiel erreicht. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

NUZLOCKE AUF DEN PUNKT GEBRACHT

Jeder Nuzlocke beginnt mit dem Neustart eines *Pokémon*-Spiels und zwei simplen Regeln.

Regel 1: Nur das erste Pokémon, dem ihr auf einer Route begegnet, darf gefangen werden.

Regel 2: Besiegte Pokémon gelten als tot und müssen freigelassen werden.

Jeder Nuzlocke ist eine Geschichte über Triumph, Verlust und unerwartete Freundschaft.

© Nick Franco

Nick Franco ist der Macher hinter dem Comic *Ruby: Hard Mode* und der Erfinder der Nuzlocke-Herausforderung. Nach seiner Abenteuerreise durch Hoenn machte er auch Kanto und später Einall unsicher.

mitmischen können oder die zwei oder sogar mehr Teilnehmer erfordern. Beispielsweise binden viele Poké-Tuber Fans intensiver in das Spielgeschehen ein, indem sie gefangene Taschenmonster nach ihnen benennen. Als Beobachter fiebert man schließlich noch stärker mit, wenn quasi das eigene Leben in Gefahr ist.

Bei einem Soullink geht es um maximale Zusammenarbeit. Wie der Name schon sagt, sind hier zwei Seelen beziehungsweise Spieler miteinander verbunden. Neben den normalen Regeln gilt es hier, ein paar weitere Dinge zu beachten. Im Team beider Trainer darf jeder Typ nur einmal vorkommen. Wenn Spieler 1 also ein Elektro-Pokémon besitzt, darf Spieler 2 keines haben. Und als wäre das nicht schon kompliziert genug, werden die Biester immer in Paaren gefangen. Die jeweiligen Taschenmonster aus demselben Gebiet sind miteinander verbunden. Ist eines im Team, muss es das andere auch sein. Stirbt eines davon, gilt das andere ebenso als tot. Die beiden Spieler müssen ihre jeweiligen Abenteuer also quasi mit einem gemeinsamen Team aus sechs Paaren bestreiten, bei denen sich zusätzlich kein Typ doppeln darf.

Über so einen Wundertausch freut man sich nicht nur während eines Wonderlockes. Stahlos ist nicht nur stark, sondern in diesem Fall auch noch golden.

Würdet ihr gern beitreten? Wollt ihr als Mitglied von Team Rocket spielen? Dann wäre der Rocketlocke vielleicht etwas für euch.

Sogenannte Rivallockes treiben den Nuzlocke in die genau entgegengesetzte Richtung auf die Spitze. Statt eines fröhlichen Miteinanders erwartet euch hier ein regelrechter Krieg. Die häufigste Variante funktioniert so: Die Spieler starten ihre *Pokémon*-Edition und beginnen das Rennen. Dialoge und Handlung sind hierbei zweitrangig. Wer zuerst den Champion besiegt, gewinnt den Wettkampf. Um es spannender zu machen, vereinbaren manche Kontrahenten beispielsweise einen Kampf nach jedem errungenen Arenaorden. Der Sieger bekommt einen Vorteil, etwa einen Zeitbonus oder sogar einen erzwungenen Tausch mit dem Verlierer.

Eine weitere beliebte Version des Nuzlockes ist der Egglocke. Hierbei spielt nur eine Person, doch sind hunderte Zuschauer direkt mit eingebunden. Das funktioniert, indem der Spieler seine Fans vor dem eigentlichen Let's Play um Pokémon-Eier bittet. Diese lagert er dann im PC und das Abenteuer beginnt wie gewohnt. Statt nun aber die gefangenen Pokémon zu nutzen, tauscht er sie gegen ein zufällig ausgewähltes Ei aus. Was da schlüpft, weiß nur derjenige, der das Ei geschickt hat. Eine noch direktere Interaktion mit dem Publikum ist kaum möglich.

Was sagt Game Freak dazu?

Jetzt wisst ihr, was ein Nuzlocke ist, wer ihn erfunden hat und warum er so interessant ist. Doch was meinen eigentlich Hersteller Nintendo und Entwickler Game Freak dazu? Von keinem der beiden Unternehmen gibt es eine klare Stellungnahme zu diesem Thema. Game Freaks Junichi Masuda sagte jedoch in einem 2016 veröffentlichten Interview mit der englischen Zeitschrift *GamesMaster* Folgendes: „Man muss sorgfältig abwägen, was eine Änderung vertragen könnte und was gut ist, wie es ist. Es geht auch darum, Dinge nicht zu schwierig zu machen. Nach zwei oder drei Generationen neigen Spiele dazu, zu kompliziert zu werden. In den letzten *Pokémon*-Editionen wird immer die Fangmechanik erklärt, aber wir versuchen auch, uns in Kinder hineinzuversetzen, die zum ersten Mal ihre Reise als Pokémon-Trainer antreten, um besser zu verstehen, wie sich die Spiele für Neueinsteiger anfühlen." Die Entwickler wollen anscheinend vorrangig die jüngere Generation ansprechen und so einen stetigen Nachschub an Fans generieren. Keineswegs eine schlechte Geschäftstaktik, doch jedes Kind wird irgendwann älter. Ein optionaler höherer Schwierigkeitsgrad würde Spieler länger an das Franchise binden und vielleicht auch die Klassifizierung von *Pokémon* als Videospiel für Kinder auflösen. Man sollte meinen, dass der Wink mit dem Zaunpfahl nicht offensichtlicher sein könnte: *Pokémon*-Fans lieben Nuzlockes. Es frustriert sie vielleicht, dass sie sich die Regeln selbst auferlegen müssen, doch wünschen sie sich eine Herausforderung.

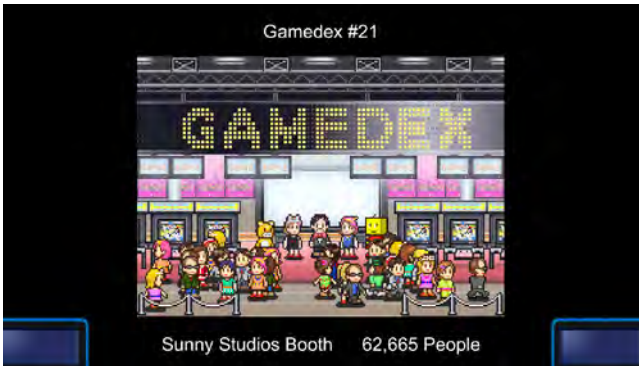
Statt den erfahrenen Veteranen entgegenzukommen, geht Nintendo in den letzten Jahren immer härter mit den oft beliebten, weil anspruchsvollen Fan-Games ins Gericht. Einige dieser Titel besitzen sogar eingebaute Nuzlocke-Modi, die Schummelei automatisch unterbinden. Nach *Pokémon Uranium* musste kürzlich auch *Pokémon Essentials* dran glauben – ein virtueller Werkzeugkasten, mit dem sich jeder sein ganz eigenes Abenteuer basteln konnte. Gleichzeitig scheinen die offiziellen Spiele immer leichter zu werden. Schon jetzt wird Kritik an den kommenden *Pokémon*-Editionen laut, weil die vielen Änderungen einen klassischen Nuzlocke faktisch unterbinden. Wo bleibt schließlich die Überraschung, welchem Taschenmonster ihr auf einer Route als Erstes begegnet, wenn die Kreaturen als 3D-Modelle in der Welt herumlaufen und nur von euch angesteuert werden müssen? Die Hoffnung all jener, die nach einem höheren Schwierigkeitsgrad lechzen, liegt auf dem für 2019 angekündigten, nächsten Switch-Teil. Es bleibt aber fraglich, ob der den hohen Erwartungen der langjährigen Fans gerecht werden kann.

Emily Schuhmann & Benedikt Plass-Fleßenkämper

Im Anime zeigt schon die Eierschale, welches Pokémon schlüpfen wird. Allerdings sieht in den Spielen jedes Ei gleich aus. Es sind also im wahrsten Sinne des Wortes Überraschungseier für alle, die sich an einem Egglocke versuchen.

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Die Kritiker bewerten jedes Spiel. Bei solchen Höchstwertungen zieht ihr in die Hall of Fame ein und ihr könnt eine Fortsetzung programmieren.



Ihr entscheidet, ob ihr an Videospielmessen teilnehmt. Das sorgt zwar für neue Fans, kostet aber auch, je nach Dekoration und Maskottchen, viel Geld.

GAME DEV STORY

Switch Ob euch der Job als Studiochef eines Entwicklerstudios taugt? Probiert es doch mal in der niedlichen Spieleprogrammierer-Simulation *Game Dev Story* aus!

Auf Smartphones sind die charmanten Kairosoft-Spiele schon seit vielen Jahren beheimatet. Ursprünglich handelte es sich bei den Titeln um PC-Spiele, die nur im japanischen Raum veröffentlicht wurden. Nach dem Siegeszug auf Android und iOS ist nun die Switch an der Reihe und wird unter anderem mit den beiden Klassikern *Game Dev Story* und *Hot Springs Story* versorgt – den Test zum zweiten Spiel findet ihr auf der Seite gegenüber.

Ihr seid der Chef

In *Game Dev Story* seid ihr Kopf eines kleinen Entwicklerstudios – den Namen bestimmt ihr selbst. Mit maximal vier Mann im Team ohne große Erfahrung werden eure ersten Werke wahrscheinlich weder Wertungs- noch Verkaufserfolge einfahren. Bevor ihr ein Spiel fertigstellt, bestimmt ihr Genre, die Thematik (Detektiv, Fantasy und viele mehr), den Fokus bei der Entwicklung (etwa Innovation oder Zugänglichkeit) und welcher eurer Mitarbeiter Grafik und Sound betreut. Alternativ engagiert ihr externe Spezialisten, aber die wollen natürlich extra bezahlt werden. Manche Genres sind beim Publikum beliebter, außerdem solltet ihr darauf achten, dass Spielthema und das Genre zusammenpassen. Ein Motion-Game in Kombination mit Schach ist wahrscheinlich kein Kassenschlager. Sollten die finanziellen Mittel knapp werden, nehmt ihr Vertragsarbeiten an, programmiert etwa eine Engine oder gestaltet Zwischensequenzen für andere Projekte.

Die fleißigen Bienchen

Eure Mitarbeiter sammeln Erfahrung, indem ihr ihnen Trainingseinheiten zukommen lasst. Sobald sie das Maximallevel in ihrem Job erreicht haben, könnt ihr sie umschulen. Aus einem einfachen Entwickler wird zum Beispiel ein Director mit deutlich besseren Werten. Wenn sich der Erfolg einstellt, bekommt ihr die Möglichkeit zu expandieren. Das bedeutet: Ihr zieht in ein größeres Büro und werbt weitere Teammitglieder an. Fähiges Personal bezieht allerdings ein höheres Gehalt, plant die zusätzlichen Ausgaben ein, bevor ihr eure Traummitarbeiter anheuert. Und auch die Lizenzen für neue Konsolen gehen ins Geld – Hardware kommt aus der Mode und wird von neuen Produkten abgelöst, sodass eure Zielgruppe schrumpft. *Game Dev Story* ist ein charmantes, simples Simulationsspiel, bei dem ihr oft damit beschäftigt seid, euren Programmierern bei der Arbeit zuzusehen. Inhaltlich ist der Titel identisch mit den Smartphone-Versionen, er kostet auf Switch aber doppelt so viel. Die Texte sind Englisch.

Katharina Pache

Genre:	Simulation
Hersteller:	Kairosoft
Termin:	11. Oktober 2018
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

Die Flammenaura zeigt, dass dieser Mitarbeiter hochmotiviert an eurem Projekt werkelt. Hoffentlich produziert er dabei keine Bugs!

Ihr bestimmt, wer das Konzept eures neuen Spiels verfasst. Je höher der Szenariowert des Auserwählten, desto höher der Punktebonus.

In diesem Hotel tummeln sich schon jede Menge Gäste, die gerne Unterhaltungsangebote wie die Wahrsagerin oder einen Massageraum in Anspruch nehmen.

Ihr konkurriert mit anderen Gasthöfen in unterschiedlichen Kategorien. Wenn ihr besonders viele Kunden überzeugt, bekommt ihr Preise!

HOT SPRINGS STORY

Switch Euer Kapital: ein Grundstück mit heißen Quellen. Euer Ziel: einen kleinen Gasthof in ein großes, attraktives Hotel mit Unmengen zufriedenen Gästen zu verwandeln.

Kairosoft-Spiele folgen meistens gewissen Grundregeln: Ihr managt die Herstellung diverser Produkte oder führt Geschäfte (*Game Dev Story*, *The Ramen Sensei*) oder ihr bebaut Flächen – *Hot Springs Story* zählt zur zweiten Kategorie. Als Besitzer eines kleinen Gasthofes mit heißen Quellen versucht ihr, möglichst viele Kunden anzulocken, um am Ende zum besten Hotel Japans gekürt zu werden.

Aller Anfang ist klein

Anfangs ist euer Grundstück überschaubar. Ein Männerbad, eine Handvoll Zimmer und eine Rezeption. Zunächst solltet ihr also ein Bad für Frauen bauen, damit auch die weiblichen Gäste Geld bei euch lassen.Im Verlauf des Spiels schaltet ihr immer mehr Ausstattung frei, darunter etwa Restaurants, Leseräume, Massagestühle und mehr, indem ihr eure Gäste zufriedenstellt. Bei der Platzierung solltet ihr auf Kombos achten, denn alle Räume haben Einfluss auf die Zimmer in der Nähe – im guten wie auch im schlechten Sinne. Niemand möchte zum Beispiel neben der lärmenden Arcade-Halle schlafen. Attraktiver macht ihr eure Einrichtungen durch den Einsatz von Items. Kombiniert ihr Eistee mit eurem Getränkeautomaten, lockt das mehr Besucher an, und ein Schuss Milch im Badewasser begeistert vor allem weibliche Besucher. Auch die Jahreszeit hat einen Einfluss auf die Bewertung eurer Anlage. Bäume und Büsche wirken auf die Gäste besonders anziehend, wenn sie gerade in Blüte stehen oder in bunten Herbsttönen leuchten. Nicht alle Kombinationen ergeben auf den ersten Blick Sinn, ihr müsst also experimentieren oder das Internet zu Rate ziehen, wenn ihr euer Hotel wirklich perfekt aufbauen wollt.

Der Gast ist König

Neue Gästegruppen lockt ihr an, indem ihr Investitionen tätigt. Wenn ihr Geld in einen Angelteich in der Nähe steckt, werden fortan Fischer bei euch übernachten. Alle Besucherarten haben unterschiedliche Vorlieben. Allgemein gilt: Je wohlhabender der Gast, desto höher dessen Ansprüche. Immer wenn sich die Zufriedenheitsleiste der jeweiligen Personengruppe füllt, steigt der Gast um ein Level auf, belohnt euch vielleicht mit einem neuen Objekt oder einem Investitionsantrag – und mehr Geld hat er nun auch in der Tasche, das er bei euch ausgeben kann. Regelmäßig erweitert ihr die Hotelfläche, indem ihr neuen Grund kauft. Und gerade in der Golden Week, einer Feiertagswoche, werden euch die Kunden die Türen einrennen, also sorgt dafür, stets ausreichend Zimmer bereitzustellen. Ähnlich wie bei *Game Dev Story* und den meisten anderen Kairosoft-Spielen erlebt ihr in *Hot Springs Story* viele Phasen, in denen ihr nur zuseht, anstatt etwas zu bauen und zu entscheiden – immerhin ist die Optik niedlich und macht das geringe Spieltempo wieder etwas wett. Die Hintergrundmusik dudelt belanglos vor sich hin, die Steuerung funktioniert gut. *Hot Springs Story* unterscheidet sich nicht von den Smartphone-Versionen und hat komplett englische Texte.

Katharina Pache

Genre:	Simulation
Hersteller:	Kairosoft
Termin:	11. Oktober 2018
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

Kombinationen bringen Boni! Eine Bar neben der Karaoke-Station ist ein echter Kundenmagnet. Auch die Jahreszeiten wirken sich aus.

Indem ihr unterschiedliche Investitionen in der Gegend auf den Weg bringt, erweitert ihr den Kreis eurer potenziellen Kundschaft.

Dass das Band durch Böden und Wände geht, kommt euch bei einigen Passagen zugute. Die Medaillenfarbe verrät, wie gut ihr in der Zeit liegt.

Jetzt bloß nicht die Balance verlieren! Zu dritt oder viert gestaltet sich das freundschaftliche Fesselspiel noch einmal schwerer. Nichts für schwache Nerven …

TIED TOGETHER

Switch Drum prüfe, wer sich ewig bindet: Die Indieperle *Tied Together* stellt eure Freundschaft im lokalen Koop auf die Probe. Konflikte und Teamwork sind im Partyspiel inklusive!

Ob Dr. Eggman aus *Sonic* oder Dr. Fred Edison aus *Day of the Tentacle* – virtuelle Wissenschaftler haben wahrlich nicht den besten Ruf. Die Forscher aus *Tied Together* bilden da keine Ausnahme: Um die Freundschaft der schrägen Laborungeheuer Taz, Izzy, Eppo und Dabber auf Herz und Nieren zu prüfen, werden sie von ihren Schöpfern kurzerhand mit einem Seil aneinandergebunden. Jetzt liegt es an euch und euren Freunden, die Monster mit einer ordentlichen Portion Teamwork durch gefährliche Gebiete zu führen und sie von ihrem Schicksal zu erlösen.

Die Fesseln der Freundschaft

Im Duo-Modus sausen euer Mitspieler und ihr als Monsterpaar durch vierzig anspruchsvolle Levels. Ob ihr lauft, springt oder euch im Boden verankert – jede Aktion läuft zwar flüssig ab, bietet aufgrund des straffen Seils jedoch eine eingeschränkte Reichweite und bedarf somit intensiver Absprachen. Bewegliche Plattformen, Windmühlen, Trampoline und Co. machen euch zusätzlich die Zweisamkeit zur Hölle. Wer nicht auf den anderen achtet, landet auch schon mal in tödlichen Stacheln oder spuckender Lava und muss mit einer kräftigen Ohrfeige zurück ins Leben geholt werden. Sterben beide, geht's von vorne los.

Da der Schwierigkeitsgrad herausfordernd ist und nicht verändert werden kann, verlangen einem die Abschnitte einiges an Geschick ab und der Bildschirmtod ist kein seltenes Vergnügen. Dank der äußerst kurzen Levels und einer optimalen Performance frustriert dies jedoch kaum. Zudem sind alle Etappen von Beginn an spielbar – wer an einer Stelle verzweifelt, kann einfach an einer anderen weitermachen. Lediglich die monotone Gestaltung sowie die ulkigen, jedoch nicht sehr einfallsreichen Toneffekte bleiben hinter den Erwartungen zurück.

Partypolonaise mal anders

Im Party-Modus schlagt ihr euch zu dritt oder viert durch fünfundzwanzig weitere Levels. Je nachdem, ob man dabei an den Enden oder in der Mitte der Seilkette steht, nimmt man eine andere taktische Funktion ein. Dass sich die Platzierung der Monster beim Start immer ändert, sorgt für Abwechslung.

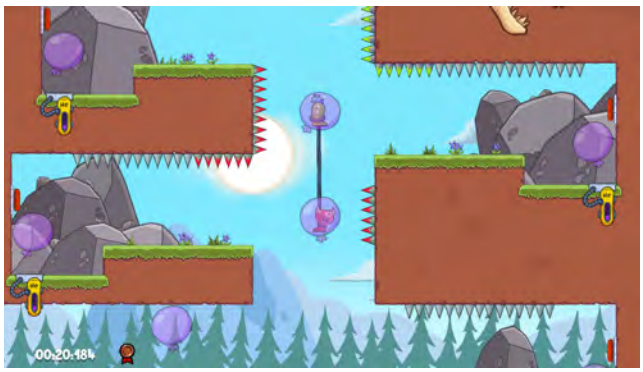
Abseits der Möglichkeit, seine Bestzeiten zu knacken und Silber- und Goldmedaillen zu erringen, bietet *Tied Together* leider keinen hohen Wiederspielwert. Insbesondere im Hinblick auf den Party-Modus ist das jedoch zu verschmerzen: Je mehr Monster an der bunten Sause teilnehmen, desto witziger wird's bei jedem neuen Durchlauf – schwelende Konflikte sind also garantiert!

Ein gelungenes Bündnis

Insgesamt geht das kooperative Konzept von *Tied Together* dank fehlendem Singleplayer- und Online-Modus wunderbar auf. Zwar spielt die Handlung letztlich eine untergeordnete Rolle und schafft lediglich einen Rahmen für das absurde Geschehen, das ist jedoch bei einem Platformer üblich und fällt daher nicht negativ ins Gewicht. Die überschaubare Anzahl der Levels sowie die recht knackige Spielzeit von fünf Stunden sind dagegen bedauerlich: Angesichts des vergnüglichen Erlebnisses hätten Taz, Izzy, Eppo und Dabber sicherlich liebend gern länger ihre Freundschaft unter Beweis gestellt.

Cosima Staneker

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Headup Games
Termin:	19. Oktober 2018
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8



In den Heliumblasen schwebt ihr nach oben. Wollt ihr langsam absteigen, muss ein Monster absichtlich die Blase zerplatzen lassen. Hier ist gutes Timing Gold wert.

Gute Freunde kann niemand trennen: Wenn Monster sterben, kann man sie entweder durch einen beherzten Schlag wiederbeleben oder mithieven.

Tolle Prämien im Shop!

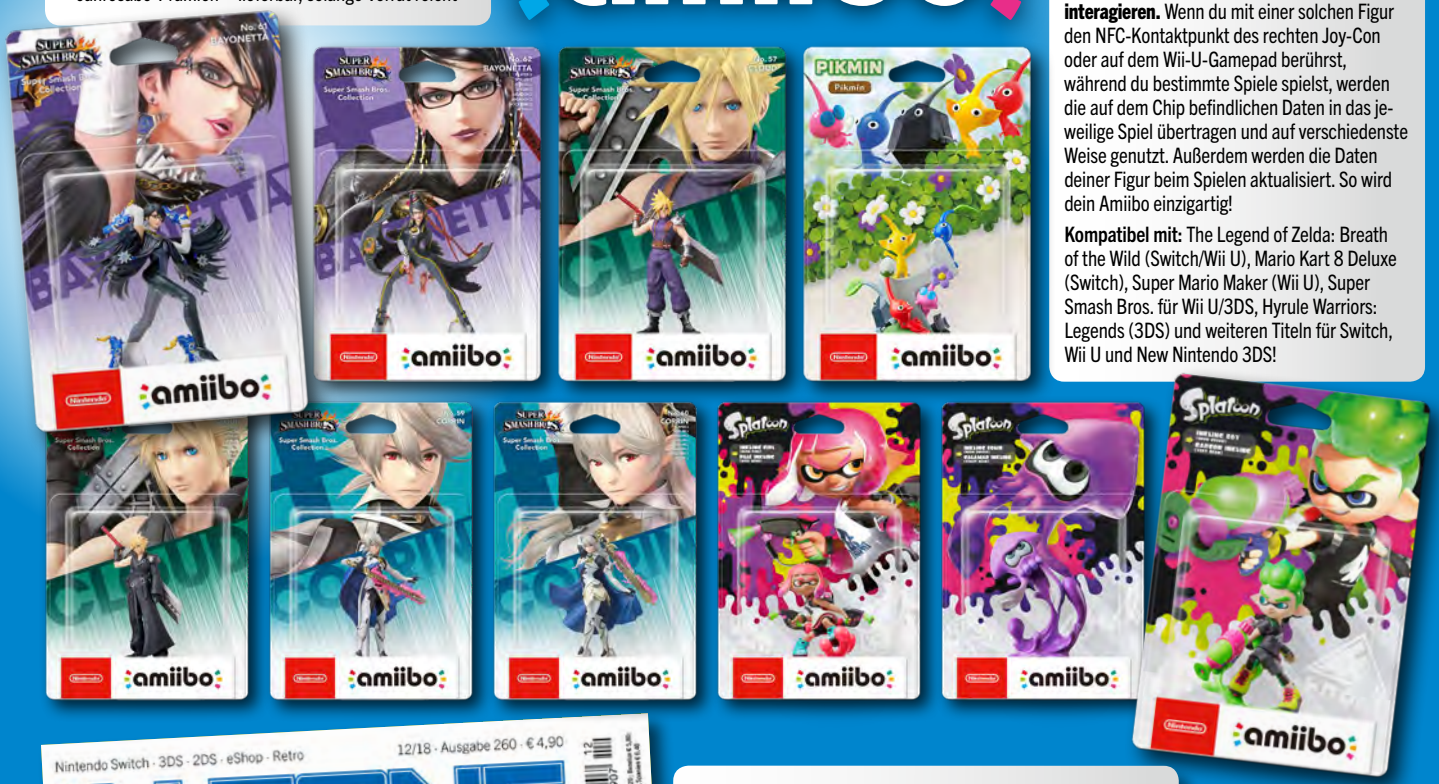
NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!



ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Die Charaktere unterscheiden sich in den Attributen Geschwindigkeit und Kraft. Starke Figuren werfen die Scheibe entsprechend schwungvoller.

Powerwürfe können den gegnerischen Spieler in Bedrängnis bringen, jedoch kann man hierbei auch leicht ausgekontert werden.

WINDJAMMERS

Switch Nach Neo Geo und Wii ist *Windjammers* jetzt auch erstmals für die Switch erschienen. In dem Arcade-Spiel aus den 90ern erwarten euch rasantes Frisbee-Werfen und gelungenes Retrofeeling.

Bei *Windjammers* geht es darum, in packenden 1-vs-1-Matches andere Spieler oder die CPU durch Punktsieg zu schlagen. Punkte werden erzielt, indem man die Wurfscheibe in das gegnerische Tor oder im Feld des Kontrahenten auf den Boden wirft. Die Tore sind in Zonen eingeteilt, die rot oder gelb eingefärbt sind. Für das Treffen der roten Zone gibt es fünf Punkte, in der gelben drei. Wer das Frisbee im gegnerischen Feld auf den Boden wirft, erzielt zwei Punkte. Die Punktezonen werden teilweise ungenau erkannt, sodass man zum Beispiel fünf Punkte kassiert, obwohl die Scheibe eindeutig in der gelben Zone eingeschlagen ist. Wie beim Tennis sind die Matches in Sätze aufgeteilt, bei *Windjammers* sind es zwei oder bei Gleichstand auch drei Sätze. Ein Satz ist nach 100 Sekunden oder dem Erzielen von mindestens zwölf Punkten zu Ende. Wenn nach Ablauf der Zeit kein Sieger durch Punktevorsprung ermittelt werden konnte, bekommen beide Seiten einen Satz zugesprochen.

Spielspaß wie in den 90ern

Der Singleplayer ist mit dem klassischen Arcade-Modus und zwei Minispielen etwas spärlich vertreten. Der Arcade-Modus bietet drei Schwierigkeitsgrade und außerdem die Möglichkeit, ein Endlosspiel zu bestreiten. Die Minispiele sind ein nettes Feature, liefern aber keine große Abwechslung zum normalen Spiel. Wer sich in *Windjammers* sicher fühlt und eine echte Herausforderung sucht, der wird auf der höchsten Schwierigkeitsstufe auf jeden Fall seinen Meister finden. Der Online-Modus sorgt für zusätzliche Herausforderung, jedoch dauert es oft minutenlang, bis man einen Gegner findet. Oder ihr spielt einfach lokal gegen einen Freund, das sorgt für die spannendsten Duelle. Die Steuerung ist sehr einfach gehalten und somit auch schnell zu erlernen. Man benötigt für die Defensive und die Offensive nur zwei Knöpfe sowie einen Stick, so wie es eben bei einem Spieleautomaten und der Neo-Geo-Konsole von 1994 auch war. Punkten kann das Spiel mit dem glaubwürdigen 90er-Jahre-Feeling, das durch den Retro-Soundtrack, die pixelige Grafik und die Animationen der Charaktere entsteht.

Normale Würfe sind leicht abzufangen, wirft man das Frisbee jedoch wie beim Air-Hockey über die Bande, wird es wesentlich schwieriger, die Wurfscheibe unter Kontrolle zu bringen.

Raketenwurf

Neben dem normalen Wurf hat man eine kleine Auswahl an Spezialmanövern zur Verfügung, die es dem Gegner und auch einem selbst schwerer machen, diese abzufangen. Diese sogenannten Powerwürfe werden nach kurzer Aufladezeit aktiviert und unterscheiden sich in ihrer Flugbahn, je nachdem, welchen Knopf man drückt. Dank den Powerwürfen kommt mehr Action ins Spiel, weil sie einen bei einem Rückstand wieder zurück ins Match bringen können. Jeder Charakter verfügt hierbei über seinen ganz eigenen Move. Klaus Wessels Raketenwurf ist beispielsweise schwer zu kontern, weil das Frisbee dann sehr schnell mehrfach seine Richtung ändert. Zur Auswahl stehen sechs spielbare Charaktere, die sich in den Attributen Schnelligkeit und Kraft deutlich unterscheiden. Außerdem gibt es sechs abwechslungsreiche Spielfelder, welche ebenfalls Einfluss auf ein Match haben können. Größere Felder erfordern schnelle Reaktionen, bei den kompakteren kommt es zu längeren Frisbee-Wechseln. Manche Schauplätze besitzen auch Hindernisse, von denen geschleuderte Würfe abprallen und somit entschärft werden.

Axel Rieger

Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Dotemu
Termin:	23. Oktober 2018
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	7

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play · Available on kindle fire

Ein Angebot der CMG Computec Media Group

KOMPLETT FERTIG

UND TROTZDEM NIE ERSCHIENEN

DIESE VIER N64-SPIELE BLIEBEN UNS VERWEHRT

Das Nintendo 64 wurde in Europa mit 243 Spielen bedacht. Obwohl nicht alle perfekt waren, so waren doch zahlreiche herausragende dabei. Es gab aber auch diverse Spiele, die geplant und sogar nahezu fertig entwickelt waren, jedoch nie in Europa veröffentlicht wurden. Vier davon stellen wir euch heute vor.

Die Peitsche ist Indys stetiger Begleiter und nicht nur als Waffe einsatzbereit. Auch Abgründe lassen sich damit überwinden.

Diese Situation scheint aussichtslos. Da hilft es nur, die Beine in die Hand zu nehmen, wenn man nicht das Zeitliche segnen möchte.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Super Mario 64, Banjo-Kazooie und viele, viele mehr. Die Liste der Hochkaräter auf dem Nintendo 64 ist lang. Wenn wir alte N-ZONE-Ausgaben aufschlagen und uns die Release-Listen anschauen, so entdecken wir noch weitere potenzielle Hits, die Mitte der Neunziger für das System angekündigt waren. Doch viele davon kamen nicht über die Planungsphase hinaus oder wurden nach kurzer Entwicklung in der Alpha- beziehungsweise Betaphase fallen gelassen. Das ambitionierte Rennspiel *Rev Limit* sei an dieser Stelle als Beispiel erwähnt. Und doch befanden sich Titel in Entwicklung, die bereits in den Vereinigten Staaten erhältlich waren und kurz vor der Veröffentlichung bei uns in Europa standen, irgendwann aber wie aus dem Nichts aus den Release-Listen verschwanden. Wiederum andere Spiele waren praktisch fertig entwickelt, versanken dann aber in den tiefen Abgründen des Videospielfriedhofs. In diesem Artikel stellen wir euch vier ebendieser Spiele vor und den Anfang macht ein wirklicher Hochkaräter.

Auf den Spuren von Lara Croft

Treue N-ZONE-Leser erinnern sich vielleicht noch an die Ausgabe 04/2001. Kollege Jean testete damals die deutsche Version von *Indiana Jones and the Infernal Machine* und vergab dem Action-Adventure stolze 88 %. Ende April 2001 hätten dann auch andere N64-Besitzer Hand an Indys neues Abenteuer anlegen können, aber so weit kam es nicht. Die PAL-Version des N-ZONE Hits wurde kurzerhand eingestampft, was bis heute ein Rätsel aufgibt, denn die Version war von Factor 5 fertig entwickelt. Was genau war passiert?

Um der Frage auf den Grund zu gehen, müssen wir zuerst zwei andere Versionen des Spiels beleuchten. 1999 erschien Indys 3D-Abenteuer auf dem PC, bevor es ein Jahr später von Factor 5 als N64-Version in den USA veröffentlicht wurde. Die ursprüngliche PC-Version wurde von Fans und Presse positiv aufgenommen und auch die erweiterte N64-Fassung erhielt ordentliche Wertungen, obwohl dieselben Patzer, die das PC-Original schon schmälerten, auch auf dem N64 vertreten waren. Die *Star Wars*-Spezialisten bei Factor 5 integrierten in der 19-monatigen Entwicklungszeit der N64-Version zwar Echtzeit-Lichteffekte, feinere Partikeleffekte und verbesserten sogar die Kamerasteuerung, übersahen aber zum Leidwesen vieler Fans die zahlreichen Bugs und Glitsches des PC-Vorbilds. Da nutzte auch die neue Zielerfassung via Z-Trigger (*Ocarina of Time* lässt grüßen) nichts, die Wertungen der US-Presse lagen auf der oberen Durchschnittsskala.

Der Level auf dem Schlauchboot ist nicht nur sehr abwechslungsreich, sondern zerrt aufgrund von Kameraproblemen auch gehörig an den Nerven.

Was wäre ein *Indiana Jones*-Spiel ohne das Erkunden von alten Ruinen? Hier steht *Indiana Jones und der Turm von Babel* einem *Tomb Raider* in Nichts nach.

Der Archäologe sieht seinem Kinovorbild zum Verwechseln ähnlich. Wenn Harrison Ford dem virtuellen Indy doch nur seine Stimme geliehen hätte …

Dank Lock-on-Feature sind Feuergefechte gegen Gegner kein großes Problem. Schwierig wird es, wenn mehrere Feinde gleichzeitig aufkreuzen.

Unter keinem guten Stern

Die PC-Version schaffte den Sprung nach Europa, doch die N64-Fassung hatte nicht so viel Glück. War das verbuggte und durchschnittlich bewertete US-Pendant schuld? Vielleicht. Ein weiterer Grund könnte ein Publisher-Wechsel gewesen sein, denn als Factor 5 noch an der PAL-Version werkelte, besaß EA die europäischen Vertriebsrechte an dem Titel und der Publisher war durchaus willig, Indy in Europa eine Chance zu geben. Während der Entwicklungsphase verlor EA jedoch die Rechte an THQ und der kalifornische Publisher war nicht so begeistert von der US-, geschweige denn PAL-Version. Die Tatsache, dass *Indiana Jones und der Turm von Babel* (so lautete der deutsche Titel der PC-Fassung) im Jahr 2001 in Europa erschienen wäre, könnte ebenfalls dazu beigetragen haben, dass man sich gegen eine Veröffentlichung entschied, da sich die N64-Konsole Anfang des neuen Jahrtausends bereits auf dem absteigenden Ast befand und nur noch spärlich mit Neuerscheinungen bedient wurde. Einen offiziellen Grund für eine EU-Absage gibt es bis heute nicht, daher können wir nur Spekulationen anstellen.

Das Internet ist dein Freund

Ganze 13 Jahre später, nämlich 2014, tauchte im Internet eine ROM-Datei der PAL-Version auf. Ein Modul des fertig entwickelten PAL-Abenteuers wurde von jemandem ausgelesen und als besagte ROM den vielen N64- und *Indiana Jones*-Fans zur Verfügung gestellt. Dadurch besteht nun die Möglichkeit, Indys Reise um die Welt via Emulator auf dem PC zu spielen oder mithilfe eines entsprechenden Flashmodul sogar auf einem normalen Nintendo 64. Und so können auch deutsche Fans das 3D-Abenteuer doch noch erleben, wenn auch anders, als ursprünglich geplant.

Aus den Arcade-Hallen mitten ins Kinderzimmer

Erinnert ihr euch noch an die guten alten Rennspiele von Midway? Ob nun *Cruis'n USA* oder *San Francisco Rush*. Auf dem Nintendo 64 waren Midways Racer immer für eine Runde gut. Im Jahr 1998 veröffentlichte Midway mit *California Speed* ein Rennspiel, welches im Jahr darauf in bekannter Tradition seinen Weg auf den Nintendo 64 fand. Zumindest in den USA, eine PAL-Version sollte im Mai 1999 folgen.

Das Rennspiel war ein gelungener Mix aus dem arcadigen Fahrverhalten eines *Cruis'n USA* und der grafischen Darstellung eines *San Francisco Rush* mit vielen eigenen Ideen, um sich von den beiden Vorbildern abzuheben. So raste man durch extrem abwechslungsreiche Rundkurse, die kreuz und quer

Die Levels sind sehr abwechslungsreich gestaltet. Ob Indy wohl seine Badehose dabeihat, um diesen Strand gebührend zu genießen?

Schönes Detail: Unter Wasser verliert unser Held seinen Hut und muss fortan ohne seine ikonische Kopfbedeckung auskommen.

California Speed hätte euch auch auf dem N64 deutsche Texte in den Menüs geboten, was zu der Zeit nicht selbstverständlich für ein Rennspiel war.

Erkennt ihr die Schleichwerbung? Auf dem großen Schild prangt das Logo eines anderen Midway-Titels, der für N64 bei uns zumindest erschienen ist.

durch Kalifornien führten. Alles Zutaten für ein tolles Rennspiel, sagt ihr? Die Presse war leider anderer Meinung und strafte den N64-Port mit mittelmäßigen Wertungen ab. Auch die N-ZONE vergab in Ausgabe 5/99 an den Racer recht zurückhaltende 72 %. Das magere Feedback könnte dazu geführt haben, dass Midway von einer Veröffentlichung in Europa absah. Aber es könnte noch mehr dahinter stecken …

Von gutherzigen Sammlern und geplatzten Deals

Wie bei *Indiana Jones* tauchte Jahre später auch von *California Speed* ein Modul der nie veröffentlichten PAL-Fassung auf und auch wie bei Indys Abenteuer wurde das Spiel als ROM ins Internet geladen. Wer besagte ROM-Datei mit einem Emulator oder einem Flashmodul startet, wird von einem fertigen Rennspiel begrüßt, das sogar deutsche Texte bietet. Aber zurück zum Sammler, der das PAL-Modul 2010 in die Hände bekam. Diesem fiel ein ganz besonderes Logo auf dem Modul auf, nämlich das von GT Interactive …

GT Interactive war seinerzeit ein in England ansässiger Publisher diverser PC- und Konsolenspiele und ist über viele Umwege inzwischen in Atari Inc. aufgegangen. Einer der großen Partner von GT Interactive war Midway, denn jedes Spiel aus dem Hause Midway wurde in Europa über GT Interactive vertrieben. Schaut einfach mal auf eure Module oder Verpackungen von *San Francisco Rush* oder *Cruis'n USA* und ihr werdet überall das GT-Interactive-Logo vorfinden. Aber was hat das jetzt mit *California Speed* zu tun? Der Europa-Release des Spiels hätte im Mai 1999 erfolgen sollen, vermutlich ebenfalls über GT Interactive. Doch zu dieser Zeit ging es dem englischen Publisher schlecht. Gewinneinbrüche und rote Zahlen begleiteten die Firma seit Jahresbeginn. Dazu kam die Meldung, dass Infogrames an einer Übernahme interessiert war. Aus der News wurde Ende 1999 Realität und GT Interactive wurde geschluckt. In diesem Zusammenhang wurden viele geplante Projekte fallen gelassen, unter anderem wahrscheinlich auch *California Speed*.

Das Schicksal ist ein Verräter

Wie der Zufall so wollte, befand sich in GT Interactives Portfolio für 1999 noch ein weiteres Spiel, das für das Nintendo 64 geplant war, aber wegen der Verluste und schließlich dem Verkauf der Firma an Infogrames nie das Licht der Welt erblickte. Die Rede ist von einem 3D-Jump&Run namens *40 Winks*, das von GT Interactive im Jahr 1998 bei Eurocom in Auftrag gegeben wurde.

Ein Trip mit über 280 Sachen: Auf dieser Strecke in *California Speed* bekommen Rennfahrer einen regelrechten Farb-Flash …

… wohingegen hier auch durch ein (zum Glück leer stehendes) Kaufhaus gerast wird. Natürlich ohne Rücksicht auf Verluste.

Bevor es in *40 Winks* losgeht, muss man sich für einen Charakter entscheiden. Auswirkungen hat die Wahl aber keine.

Die netten Zwischensequenzen sind allesamt vertont und in der Spielgrafik gehalten, was der Atmosphäre zuträglich ist.

3D-Hüpfer befanden sich dank *Super Mario 64, Banjo-Kazooie, Rayman 2* und Konsorten zu der Zeit in aller Munde. Daher ist es nicht verwunderlich, dass GT Interactive ebenfalls ein Stück vom Kuchen abhaben wollte. Erscheinen sollte das ambitionierte Abenteuer zweier Geschwister, die verschiedene Traumwelten unsicher machten, im Jahr 1999 für Nintendo 64 und Playstation.

Ruff and Tumble

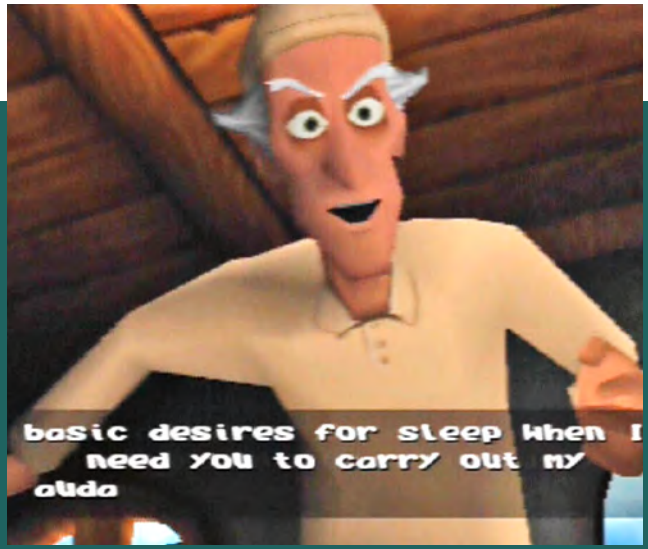
Da Eurocom die PS1-Version früher fertigstellte, wurde diese im Frühjahr 1999 in den USA und Europa veröffentlicht. Für das N64-Äquivalent brauchten die Entwickler ein wenig mehr Zeit, denn auf Nintendos Konsole bekam der Titel einen exklusiven Koop-Modus für zwei Spieler spendiert. Leider verschob sich der Release so weit nach hinten, dass *Ruff and Tumble*, wie es in Deutschland beworben wurde, dasselbe Schicksal ereilte wie *California Speed* – denn Infogrames war nach der Übernahme von GT Interactive auf Kostenreduzierung aus und stampfte das Spiel komplett ein. Die N64-Fassung war aber zu dem Zeitpunkt komplett fertig und fast schon auf dem Weg in die Massenproduktion, wie auch der N-ZONE-Test in Ausgabe 02/2000 zeigt. Mit stolzen 87 % kündigte sich ein fester Hit an, der jedoch nie Wirklichkeit wurde.

Sag niemals nie

Ja, auch von *40 Winks* wurde Jahre später eine PAL-ROM ins Netz gestellt, aber viel interessanter ist die Tatsache, dass Eurocoms Jump & Run im Oktober dieses Jahres doch noch offiziell veröffentlicht wurde! Im Februar 2018 meldete sich ein kleiner Publisher aus Texas namens Piko Interactive auf Kickstarter zu Wort und kündigte einen physikalischen Release des Hüpfers bei Erreichen des Kampagnenziels von 20.000 USD an. Noch am gleichen Tag verzeichneten sie einen Kampagnenerfolg und über 1.700 Unterstützer auf der ganzen Welt trugen dazu bei, dass das Spiel nach über 20 Jahren endlich seinen Weg in den Modulschacht findet. Außerdem wurde *40 Winks* im Oktober 2018 auf Steam digital veröffentlicht und so einer großen Masse an Spielern zugänglich gemacht.

Release … Or Die Trying

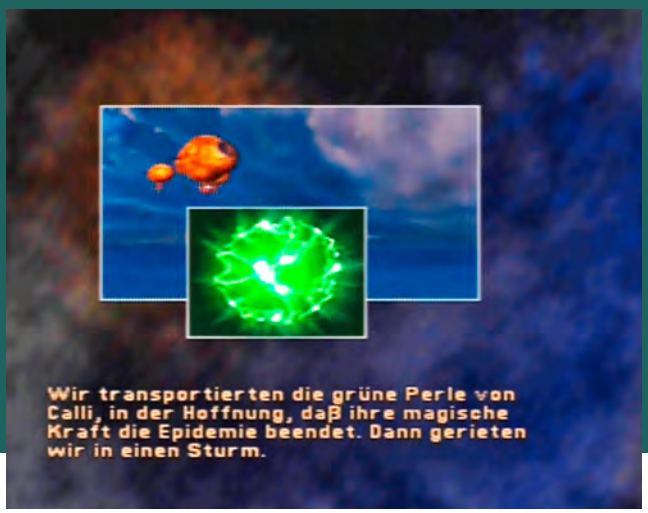
Weniger Glück als *40 Winks* hatte das 3D-Action-Adventure *O.D.T.* (was sich auf den vollen Titel *Escape … Or Die Trying* bezieht). Ein Artikel aus der Rubrik „Angespielt“ in N-ZONE Ausgabe 2/99 stellte *O.D.T.* vor, das sich laut damaligem Redakteur Florian Brich nicht vor Hit-Giganten wie *Tomb Raider* verstecken musste. Leider blieb es nur bei einem Angespielt-Beitrag, denn bevor die Presse Testexemp-



Nitekap, der griesgrämige Bösewicht, findet keinen Schlaf. Und wenn er nicht schlafen kann, so soll niemand mehr zur Ruhe kommen.

Das kleine Spukschloss mit den grell erleuchteten Fenstern gehört zu den ersten Locations, die ihr kurz nach Spielstart in *40 Winks* besuchen könnt.

Im Charakter-Auswahlbildschirm bekommt ihr allerlei Informationen über die verschiedenen Helden von *O.D.T.* spendiert.



Die Handlung von *O.D.T.* wurde anhand von Standbildern erzählt und mit deutschen Texten begleitet. Leider erschien die N64-Umsetzung nicht bei uns.

lare erhalten konnte, ereilte *O.D.T.* ein ähnliches Schicksal wie die anderen verschollenen N64-Spiele in diesem Special. Entwickler Psygnosis hatte mit dem Spiel durchaus ambitionierte Pläne. Sechs spielbare Charaktere, acht große, frei begehbare Spielareale und viele Rollenspiel-Anleihen versprachen ein tolles Spiel, welches zumindest die Konkurrenz aus dem Hause Sony auch bekam, denn auf der Playstation 1 erschien *O.D.T.* regulär im Handel.

Die Frage nach dem Wieso

Einen offiziellen Grund für die Streichung einer N64-Version gibt es auch hier erneut nicht. Die Vermutung liegt aber nahe, dass Psygnosis nicht viel Hoffnung hatte, auf dem N64 einen Hit mit *O.D.T.* zu landen. Zum einen waren die Wertungen der PS1-Fassung nur mittelmäßig und das Spiel verkaufte sich auf Sonys Flaggschiff sehr schleppend, zum anderen war die Konkurrenz im Action-Adventure-Genre gerade auf dem Nintendo 64 nicht zu unterschätzen. Mit *Zelda: Ocarina of Time* erschien zum Weihnachtsgeschäft 1998 ein so großer Meilenstein, dem nur ein Jahr später wohl kein anderes Spiel so leicht das Wasser reichen konnte. So verschwand die N64-Version von *O.D.T.* leider klammheimlich im Videospiel-Nirwana, bis, ja bis auch von diesem Spiel eine ROM ins Internet gestellt wurde – erkennt ihr das Muster?

Leidenschaft und Bastelkunst

Es gibt noch andere Bespiele für fertige, aber leider nie veröffentlichte Spiele. Das Sportspiel *Sydney 2000* sei an dieser Stelle erwähnt. Aber alle Titel zu behandeln würde sicherlich den Rahmen sprengen. Es ist sehr schade, dass Fans des Nintendo 64 viele gute Spiele und potenzielle Hits nie spielen durften, zumindest während der N64-Ära. Im heutigen digitalen Zeitalter bieten sich zumindest ein paar Möglichkeiten, *Indiana Jones, California Speed, 40 Winks* oder *O.D.T.* nachzuholen. Neben den auf den Zeilen zuvor erwähnten Arten gibt es sogar findige N64-Fans, die sich diese Module mitsamt Verpackungen nachbasteln und so ein Stück ihrer Kindheit nachholen. Und wenn Kickstarter-Projekte wie bei *40 Winks* von Piko Interactive von Erfolg gekrönt sind, so schafft dies Hoffnung auf weitere Neuerscheinungen alter Klassiker.

Andrej Sorich

MEHR VON ANDREJ

Ihr interessiert euch für Retro-Spiele und möchtet auch abseits der N-ZONE noch mehr darüber erfahren?
Dann lohnt sich ein Blick auf den Youtube-Kanal von Andrej Sorich, dem Autor dieses Retro-Features. Andrej besitzt eine riesige Sammlung an Retro-Games für Nintendo-Konsolen und stellt diese regelmäßig in seinen Videos vor. Den Kanal findet ihr unter: www.youtube.com/spielewelten. Schaut doch mal rein!

Nach der Bruchlandung könnt ihr mit dem Kapitän sprechen, bevor ihr euch aufmacht, die riesigen Ruinen zu erforschen.

Wo es dunkle Gemäuer gibt, da sind Fledermäuse bekanntlich nicht weit. Zum Glück zielt euer Charakter automatisch auf den nahenden Gegner.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 12/2003

Die Geschichte wiederholt sich! Das gilt scheinbar auch für die N-ZONE. Vor 15 Jahren bot das Heft mit *Knights of the Temple* und *Conan* nämlich nur eine vergleichsweise kleine Vorschau-Sektion, der Test-Bereich platzte mit 15 Gamecube-Titeln sowie 17 Spielen für den Game Boy Advance dafür aus allen Nähten. Kein Wunder, stand doch das Weihnachtsgeschäft bevor! Aus diesem Grund ist beim aktuellen Heft in euren Händen auch wieder der Vorschau- klein und der Testbereich dafür groß geraten. Obendrein befanden sich unter den zahlreichen getesteten Spielen in Ausgabe 12/2003 auch jede Menge Hochkaräter mit entsprechenden Bewertungen. Einige Beispiele: *Mario Kart: Double Dash!!* (94), *True Crime: Streets of L.A.* (86), *F-Zero GX* (91), *XIII* (88), *Star Wars Rogue Squadron 3: Rebel Strike* (91), *Billy Hatcher and the Giant Egg* (78), *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* (86), *Need for Speed Underground* (84), *FIFA Football 2004* (86), *Metal Arms: Glitch in the System* (81), *Conflict Desert Storm 2* (85) sowie *NBA Live 2004* (84) für den Gamecube, der seinerzeit übrigens im Preis auf sehr günstige 99 Euro gesenkt wurde. Außerdem für den Game Boy Advance: *Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3* (90), *Banjo & Kazooie: Grunty's Rache* (82), *Prince of Persia: The Sands of Time* (84), *Top Gear Rally* (90) und *Onimusha Tactics* (83). Ansonsten bot die N-ZONE wie gewohnt eine Fülle an Hardware-Tests, Leserbriefen, Leser-Feedback, Cheats und Codes, eine Komplettlösung zu *F-Zero GX* und natürlich vieles Interessantes mehr.

MARIO KART: DOUBLE DASH!! (GC)

F-ZERO GX (GC)

SUPER MARIO ADVANCE 4: SUPER MARIO BROS. 3 (GBA)

AUSGABE 12/2008

Auch vor zehn Jahren platzte der Testbereich der damals neuen N-ZONE aus allen Nähten. Das ist natürlich nicht verwunderlich, denn auch 2008 feierten die Menschen Weihnachten mit Geschenken und daher erschienen im Vorfeld jede Menge neue Games. Im Gegensatz zu 2003 gab es damals aber dennoch eine Handvoll Vorschauen, nämlich zu *Call of Duty: World at War*, *Guitar Hero World Tour*, *Need for Speed: Undercover*, *Sonic Unleashed*, *Guitar Hero on Tour: Decades* sowie *Castlevania: Order of Ecclesia*. Das N-ZONE-Testlabor durchwanderten vor zehn Jahren insgesamt 35 Spiele, davon zwölfmal für Wii, 18 Mal für DS und fünfmal für Virtual Console. Einige Wii-Titel: *Star Wars Clone Wars: Lichtschwert-Duell* (80), *Rock Band* (92), *Lego Batman* (82), *FIFA 09 All-Play* (88), *WWE Smackdown vs. Raw 2009* (84) und *Simcity Creator* (74). Weitere Beispiele für den DS: *Spectrobes – Jenseits der Portale* (87), *Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf* (90), *Phoenix Wright: Ace Attorney – Trials and Tribulations* (85), *Dementium: Die Anstalt* (80), *Unsolved Crimes: Tatort New York City* (82), *Pipe Mania* (80) sowie *FIFA 09* (85). In einer großen Reportage stellte die Redaktion den damals brandneuen Nintendo DSi vor, der mit Kamera, Browser, SD-Kartenslot, Wlan und Musikplayer schon 2008 spätere Smartphone-Standards in die Nintendo-Welt brachte. Im selben Jahr erschien übrigens das erste iPhone und läutete die moderne Smartphone-Ära ein. Ansonsten gabs die üblichen interessanten Rubriken mit Hardware-Tests, Leserbriefen, Spielerforum, Retro-Specials sowie Cheats und Codes.

ROCK BAND (Wii)

LEGO BATMAN (Wii)

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – T.A.T. (DS)

AUSGABE 12/2013

Das kommt euch an dieser Stelle vielleicht schon ein klein wenig bekannt vor, aber auch vor fünf Jahren feierten die Menschen immer noch Weihnachten inklusive Bescherung, daher war auch der Vorschau-Bereich der N-ZONE 12/2013 erneut sehr klein, die Testsektion dafür wiedermal umso praller. Mit *Super Mario 3D World* für Wii U befand sich aber immerhin ein sehr heiß erwarteter Nintendo-Titel in der Angespielt-Vorschau. Außerdem feierte die N-ZONE ihre 200. Ausgabe, deswegen gab es ein passendes Special mit der Geschichte des Magazins zu lesen. Unter den insgesamt 25 Spielen im Testbereich waren beispielsweise folgende für die Wii U (die sich seinerzeit übrigens schon langsam als Flop herausstellte): *Skylanders: Swap Force* (82), *Batman Arkham Origins* (82), *Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut* (88), *Sonic: Lost World* (70) und *Lego Marvel Super Heroes* (84). Neben dem Test zu *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* (90) für den auch heute noch aktuellen Nintendo-Handheld klingt die 3DS-Testsektion von vor fünf Jahren sehr ähnlich zu der vor zehn Jahren: *Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant* (88) sowie *Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies* (83) bescherte beiden langjährigen Spielserien wie schon fünf Jahre zuvor neue Ableger. Abgerundet wurde das prallgefüllte Heft durch Online-Tests und Themen, zahlreiche Retro-Titel und -Berichte, Tipps, Tricks und Cheats, die kompetitive N-ZONE-Superliga, die beliebten Leserbriefe und natürlich die noch heute bestehende Kolumne. Was kann sich ein N-ZONE-Leser mehr wünschen?

SUPER MARIO 3D WORLD (Wii U)

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS (3DS)

PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT (3DS)

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

MEINE WÜNSCHE FÜRS MINI-N64

2016 erschien das NES als Mini-Neuauflage, 2017 bekam das SNES ebenfalls eine Schrumpfkur verpasst. Wo bleibt die Ankündigung einer Mini-Neuauflage des Nintendo 64?

Die Gerüchteküche rund um ein angebliches N64 Mini hört nicht auf zu brodeln. Im Gegenteil, immer wieder wird sie durch neue Hinweise auf die Retro-Neuauflage weiter befeuert. Möglicherweise fällt diese Kolumne sogar der zeitlichen Diskrepanz zwischen Heftabgabe und N-ZONE-Release am Kiosk zum Opfer und das Mini-N64 ist mittlerweile sogar schon angekündigt. Nichtsdestotrotz möchte ich diesmal über die vermeintliche Mini-Konsole reden. Mini-NES und Mini-SNES haben offensichtlich einen Nerv bei den Spielern und Nintendo-Fans getroffen. Nach den neuesten Nintendo-Quartalszahlen gingen beide Neuauflagen immerhin zusammen über 10 Millionen Mal über die Ladentheke; eine wirklich beachtliche Zahl! Doch welche Spiele sollten auf einem Mini-N64 eigentlich dabei sein?

Welche Spiele dürfen's sein?
Keine Diskussion notwendig ist sicherlich bei *Super Mario 64*, seinerzeit der große Release-Titel der Konsole. *Zelda: Ocarina of Time* sowie *Zelda: Majora's Mask* sollten ebenfalls selbstverständlich mit dabei sein. *Mario Kart 64*, *Mario Party*, *Pokémon Stadium*, *Super Smash Bros.* und *Donkey Kong 64* dürften auch kein Problem darstellen, besitzt doch Nintendo selbst auch heute noch die Markenrechte an diesen Titeln. Die große Unsicherheit beim Mini-N64 betrifft wohl eher die zahlreichen genialen Spiele aus dem Hause Rare, die das britische Entwicklerstudio seinerzeit exklusiv für die Nintendo-Konsole produzierte. *Banjo-Kazooie*, *Banjo-Tooie*, *Jet Force Gemini*, *Blast Corps*, *Diddy Kong Racing* und *Conker's Bad Fur Day*, um nur mal einige offensichtliche Titel zu nennen. Welche Spiele wünscht ihr euch für eine Mini-N64-Neuauflage? Schreibt mir dazu gerne eine Mail an johannes.gehrling@computec.de. **Euer Johannes**

SPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL

GEWINNSPIEL: STARLINK

Angehende Weltraum-Piloten, aufgepasst: Mit diesem Gewinnspiel startet ihr bestens ausgerüstet in euer Abenteuer!

Anlässlich der Veröffentlichung von *Starlink: Battle for Atlas* für die Switch haben wir ein tolles Gewinnspiel mit vier prall gefüllten Preis-Paketen für euch parat:

Der Hauptpreis beinhaltet das Starter Pack, 1x extra Controller-Halterung, 1x Starship Pack Neptune, 1x Starship Pack Nadir, 1x Starship Pack Cerberus, 1x Pilot Pack Eli Arborwood, 1x Pilot Pack Kharl Zeon, 1x Weapons Pack Hailstorm & Meteor Mk. sowie 1x Weapons Pack Shockwave & Gauss Gun Mk. 2.

Das Paket für den zweiten Platz besteht aus 1x Starship Pack Neptune, 1x Starship Pack Nadir, 1x Starship Pack Cerberus, 1x Pilot Pack Eli Arborwood, 1x Pilot Pack Kharl Zeon, 1x Weapons Pack Hailstorm & Meteor Mk. 2 sowie 1x Weapons Pack Shockwave & Gauss Gun Mk. 2.

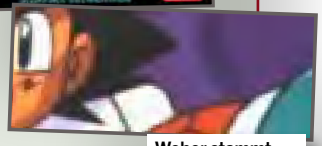
Zweimal zu gewinnen gibt es zudem ein Paket aus jeweils 1x Starship Pack Pulse, 1x Starship Pack Lance, 1x Pilot Pack Levi McCray, 1x Pilot Pack Startail, 1x Weapons Pack Crusher & Shredder Mk.2 und 1x Weapons Pack Iron Fist & Freeze Ray Mk. 2.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen und eines der vier Preispakete zu gewinnen, schickt uns bis zum Sonntag, dem 02. Dezember 2018, ein Foto von euch als *Starlink*-Pilot per Mail mit dem Betreff „Starlink" an johannes.gehrling@computec.de. Wie genau ihr das Piloten-Outfit umsetzt, ist euch überlassen. Unter allen bis zum **02. Dezember 2018** eingehenden Teilnahmen verlosen wir die Preispakete. Wir wünschen euch viel Spaß bei der Umsetzung und freuen uns auf eure Einsendungen!

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name und sein eingesendetes Bild abgedruckt werden.

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!



Woher stammt der Ausschnitt diesmal?

Anscheinend war das Cover-Raten der letzten Ausgabe wieder etwas anspruchsvoller als zuvor, denn diesmal erreichten uns nicht solche unglaublichen Mengen an korrekten Einsendungen. Gesucht war ein Spiel, dessen aktuellster Nachfolger gerade erst für die Nintendo Switch erschienen ist. Kleiner Tipp: Es ging nicht um *Pokémon*. Nein, wir waren in Ausgabe 11/2018 auf der Suche nach einem Nintendo-64-Spiel, das der dritte Ableger seiner Serie ist und nur relativ kurz vor der Veröffentlichung des Gamecube erschien. Immer noch keine Idee? Dann kommt jetzt die Erlösung: *Mario Party 3* haben wir gesucht! **Susanne D.** wurde von uns als glückliche Gewinnerin per Zufall ermittelt. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Susanne** haben das Cover außerdem richtig erkannt:

Yannick S., Jenny D., Andi H., David J., Daniel S., Wadim P., Elvis K., Stefan S., Manuel F., Berndt S., Gottfried W., Nils B., Amandine P., Sascha V., Mark S., Louis G., Amir-Oliver T., Werner L., Patrick K., Stefan F., Patrick E., Cliff S., Marcel H., Michell G., Raphael B., Justin W., Christian D., Marc P., Tamara K., Michael K., Pascal E., Tobias R., Christof L., Dexter S., Andreas L., Tino J., Patrick K. und Alessandro S.

Schickt uns eure Antwort bis zum **02. Dezember 2018** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt! Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass sein Name abgedruckt wird.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 11/2018 ALLES SCHIEF

Welcher N-ZONE-Redakteur steckt diesen Monat unter der Maske? Wisst ihr es?

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Den ersten Tatort in Ausgabe 11/2018 findet ihr auf Seite 14 bei der Vorschau zum kommenden *Luigi's Mansion 3* für die Nintendo Switch: Bei der Bildunterschrift zum Screenshot unten links schreibt Johannes dort von „Spuckmatzen" statt korrekterweise „Spukmatzen". Hoffentlich ist das nur ein Tippfehler und die Geister im *Luigi*-Game spucken nicht wirklich durch die Gegend. Vielen Dank an Sabine K. für den Hinweis!

• Bei den Terminen auf Seite 26 hat sich in der letzten Ausgabe ebenfalls eine kleine Ungereimtheit eingeschlichen: Dort steht nämlich geschrieben, *New Super Mario Bros. U Deluxe* wäre bereits am 11. Januar 2018 erschienen, wobei es natürlich erst am 11. Januar des kommenden Jahres veröffentlicht wird. Vielen Dank für deine Aufmerksamkeit, lieber Florian!

• Michael H. hat uns darauf hingewiesen, dass bei den aufgezählten Spielbrettern aus *Mario Party* für das Nintendo 64 das letzte Spielbrett fehlt, der ewige Stern. Ihr findet diese Ungenauigkeit im Retro-Special zum Spiel auf Seite 84/85.

• Pascal E. wies uns darauf hin, dass wir seinen Namen beim Cover-Raten auf Seite 89 in der Interaktiv-Rubrik falsch geschrieben haben. Dort wird er nämlich als „Pascel" bezeichnet. Wir danken dir für den Hinweis und entschuldigen uns bei dir, Pascal!

• Auch den Namen unseres Stammlesers Andi Hammerl haben wir bei den Leserbriefen auf Seite 94 in der Bildunterschrift eines Fotos leider versemmelt und den guten Andi dort als „Andi Hamerl" betitelt. Auch bei dir müssen wir uns daher entschuldigen, lieber Andi!

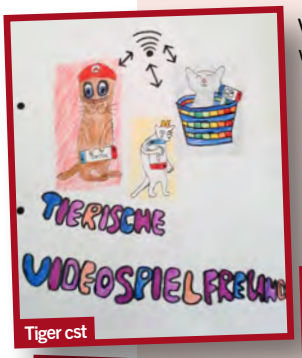
• Einen klassischen Tippfehler, der offensichtlich weder beim Schreiben noch im Lektorat oder bei der Endkorrektur durch den Redaktionsleiter aufgefallen ist, findet ihr auf Seite 89 bei der Rubrik „Bockmist des Monats". Dort wird der dritte Fehler nämlich als „Tator" statt „Tatort" angekündigt, also mal wieder eine typische „Bockmist-Inception". Der Dank für die Aufmerksamkeit und den Hinweis geht an gleich drei Leser, nämlich Konstantin M., Daniel K. sowie Marc. P., die uns alle drei von diesem Vertipper berichteten.

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!
Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Vielen Dank für die Teilnahme, liebe Künstler! Diesen Monat haben wir wenig Platz, deshalb ganz fix das nächste Thema: Euer Lieblingsspiel! Schickt mir ein selbst gemaltes Bild – das Medium ist egal! – mit eurem absoluten Favoriten-Game als Thema. Zu gewinnen gibt es eine Booster-Packung vom Pokémon-Sammelkartenspiel, Edition *Sonne & Mond: Grauen der Lichtfinsternis*. Einsendeschluss ist der 02. Dezember, Fotos eurer Werke schickt ihr mir an katharina.reuss@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Erfolg und Spaß!



Tiger cst

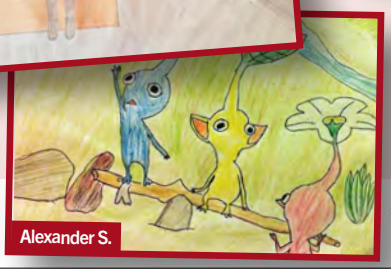
Alexander S.

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

Dexter S.

Nora J.

Luca S.


Alexander S.

Lois G.

GEWINNSPIEL

Ihr liebt Zuckerwatte, Karussells und Partyspiele? Dann solltet ihr euch den Jahrmarktsspaß *Carnival Games* von Take-Two Interactive nicht entgehen lassen! Wir verlosen in Kooperation mit 2K Games drei Switch-Versionen sowie als Hauptpreis das Spiel und eine Nintendo Switch mit dazu. Ob ihr Basketbälle werfen, kegeln oder mit Drohnen um die Wette fliegen wollt – *Carnival Games* bietet Unterhaltung für viele Stunden. Und das Beste daran ist, dass ihr die spaßige Minispielsause gemeinsam mit euren Freunden im Mehrspielermodus erleben könnt. Wer noch mehr zum Spiel wissen will, für den gibt's auf Seite 98 weitere Informationen zum kunterbunten Partyspaß.

Interessiert? Dann beantwortet uns einfach die folgende Frage:

Wie viele Minispiele sind in Carnival Games enthalten?

Um teilzunehmen, schreibt uns die richtige Antwort sowie euren Namen und eure Adresse entweder per Mail an johannes.gehrling@computec.de oder via Postkarte an:

Computec Media GmbH
Redaktion N-ZONE
Carnival-Games-Gewinnspiel
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Hauptpreis:
1 x Switch und 1 x Carnival Games für die Switch

Weitere Preise:
3 x Carnival Games für die Switch

Einsendeschluss ist der **16.12.18**. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von 2K Games und der Computec Media Group. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht in barausgezahlt werden. Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

JOHANNES: Liebe Leser, geschätzte Nostalgiker, werte Retro-Freunde: Herzlich willkommen zu einer weiteren Ausgabe dieser vor seligen Erinnerungen pulsierenden Rubrik für alte Spiele, alte Konsole und die guten alten Kindheits- und Jugendtage. Auch diesen Monat habe ich reichlich Zuspruch von euch erhalten, vorweg schon mal vielen Dank dafür! Eure Beiträge erscheinen nach und nach in dieser Rubrik, also nur etwas Geduld. Diesmal begleiten wir Martin auf seiner zu Worten gebrachten Reise durch seine Retro-Erinnerungen.

Hi Johannes
nachdem ich die ganzen Nostalgiegeschichten so begeistert gelesen habe, muss ich auch mal in Erinnerungen schwelgen ;-) Es muss das Jahr 1992 oder 1993 gewesen sein, als ich bei meinem damaligen Nachbarn Marcus angeklopft habe (ich selbst bin Baujahr 1985), um ihn erstmals zu besuchen. Beim Gang in sein Kinderzimmer bekam ich beim Anblick dieses ominösen Brotkastens, des NES, leuchtende Augen. Schnell warfen wir *Super Mario Bros.* ein und so konnte ich meine ersten Schritte in das vor mir liegende Nintendo-Universum machen, was mich fortan nicht mehr loslassen sollte. In jenem Sommer erforschten wir gemeinsam die pixelige *Mario*-Welt, lieferten uns brachiale Duelle in *Micro Machines* und brachen zu Gefechten in *Pirates!* auf. Die gesamte Nachbarschaft kam dann in der Folgezeit zusammen, als Marcus eines Tages das sagenumwobene Super Nintendo aus dem Hut zauberte. Hunderte von Stunden haben wir hier mit vier oder fünf Jungs gemeinsam vor der Konsole verbracht. Sommer wie Winter. Flugübungen in *Pilotwings*, Rätselraten in den *The Legend of Zelda: A Link to the Past*-Dungeons, Marktbesuche in Allelachma in *Secret of Evermore*, die Sternenstraße in *Super Mario World*, Battlestages in *Super Mario Kart*, die 3D-Grafik in *Donkey Kong Country*, Partien gegen das Nintendo-Team in *Super Soccer*, die Oberwelt von *Terranigma* und das Stöbern in den legendären *Club Nintendo*-Magazinen sowie die wöchentlichen Gänge in die lokale Videothek: Das wird alles niemals in Vergessenheit geraten!

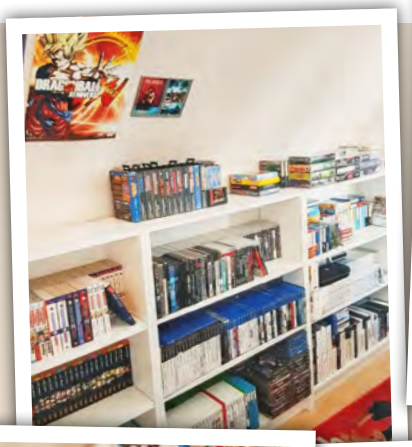
Erst mit dem Nintendo 64 bin ich selbst zum ersten Mal in den Besitz einer Nintendo-Konsole gekommen. Und das auch noch dank meines Bruders Oli, der sich das Gerät zu Weihnachten 1998 wünschte. Als passionierter PC-Spieler ließ ich mich dann dank der Qualität von *The Legend of Zelda – Ocarina of Time*, *Banjo-Kazooie* und *Super Mario 64* (das Pinguin-Rennen!) eines Besseren belehren. Ab Ausgabe 01/99 (in der Ausgabe wurde *Donkey Kong 64* mit einem Loren-Bild angeteasert) wurde ich dann zum N-ZONE-Stammleser und habe seitdem auch schon einige Relaunches des Heftes mitgemacht ;-) Der eigentliche Höhepunkt war dann aber der 3. Mai 2002, das Datum geht mir in diesem Leben nicht mehr aus dem Kopf. Ich glaube, dass ich nie wieder einem Ereignis so entgegengefiebert habe wie dem PAL-Launch des Gamecube. Wir sind damals sogar die unvorstellbare lange Strecke mit dem ÖPNV aus dem Duisburger Norden zum Karstadt in die Essener Innenstadt gefahren, um eines der wenigen Anspielgeräte vor Release testen zu können. Erstmals konnten wir an *Luigi's Mansion*, *Star Wars: Rogue Squadron* und *Wave Race* Hand anlegen – noch nie verging eine Stunde so schnell! Im Mai war dann die Stunde gekommen und ein schwarzer Gamecube war unser, der schon zeitnah mit *Super Smash Bros. Melee* und *Pikmin* weiterversorgt werden konnte. *F-Zero GX* (rasant und bunt), *Super Mario Sunshine* (Urlaubsfeeling pur), *Star Fox Adventures* (das Fell!) und weitere Top-Titel sollten uns gut beschäftigt halten. Mein Interesse ist auch mit der Wii, der Wii U und der Switch nie versiegt. Obwohl nun Arbeit und Familie das Leben bestimmen, tauche ich immer noch am liebsten in die Nintendo-Welten ab, die mich bereits seit über 20 Jahren in ihren Bann ziehen. Es ist ja irgendwie doch, als ob man alte Freunde besucht, sich in die unbeschwerten Kindheitstage der 1990er-Jahre zurückkatapultiert und die Welt für ein paar Stunden stillsteht. In diesem Sinne …

Martin

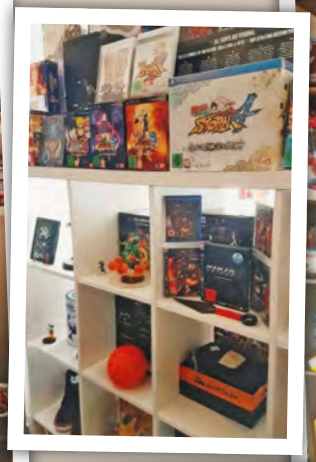
JOHANNES: Lieber Martin, ich danke dir vielmals und herzlich für deinen spannenden Beitrag! In vielen Zeilen habe ich mich und meine Kindheit direkt wiedererkannt, auch wenn ich sechs Jahre jünger bin als du. Seinerzeit, vor allem in den 1990er-Jahren, waren Videospiele ob des noch in seinen Kinderschuhen befindlichen Internets oftmals wirklich noch ein soziales Erlebnis an einem gemeinsamen Ort. So wie du es beschreibst, habe ich es damals auch erlebt. Das waren wirklich ganz andere Zeiten, oder?

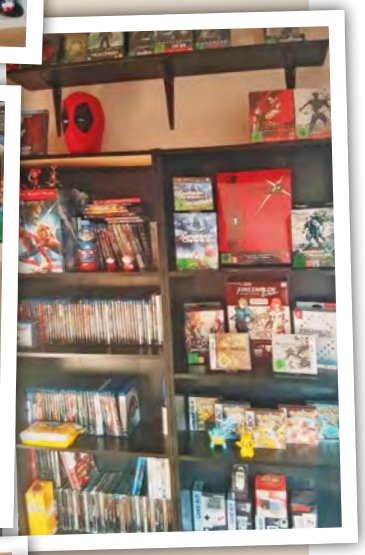
Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben, liebe Leser? Lasst mich und die anderen Leser doch daran teilhaben! Schickt mir dazu einfach eine Mail mit der Rubrik als Betreff an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

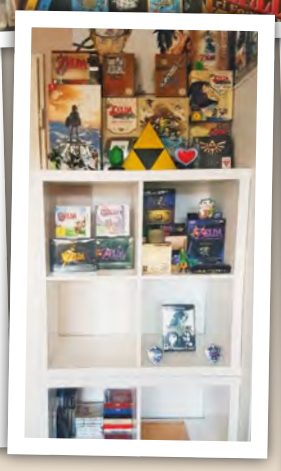
Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

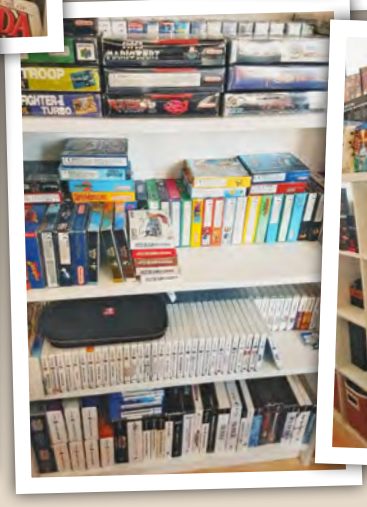


Unser Leser Phu aus Norddeutschland ist seit seinem zehnten Lebensjahr ein riesiger Nintendo-Fan und hat sich seitdem eine gigantische und wirklich beeindruckende Sammlung aufgebaut, wie ihr hier sehen könnt.







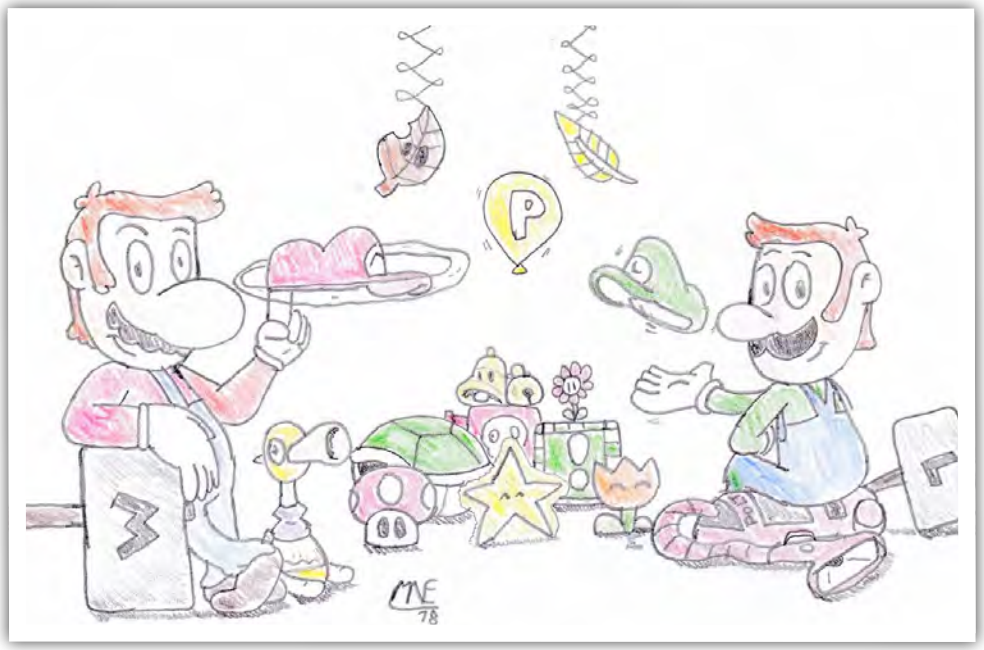


SAMMLUNG

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion, ich heiße Phu Le Van und komme aus dem Norden, Ostfriesland. Ich bin 32 Jahre alt und seit ich zehn Jahre alt war ein großer Nintendo-Fan. Ich sammle sehr gerne verschiedene Nintendo-Sachen, -Merchandise und vieles mehr. Vor allem aber bin ich ein großer Capcom-Fan. Ich liebe die *Street Fighter*- und *Mega Man*-Serie, aber natürlich auch *Mario*, *Zelda* und Co. Daher wollte ich mal nachfragen, ob man euch Fotos schicken kann, die ihr dann in der N-ZONE abdruckt? Es würde mich sehr stolz machen! Ich freue mich auf eine Antwort; und weiter so mit eurer Zeitschrift, die N-ZONE ist einfach genial! Liebe Grüße,

Phu

N-ZONE: Grüß dich Phu und lieben Dank für die vielen tollen Bilder, die du uns geschickt hast. Sogar als richtiger Brief mit echten Bildern, die wir für das Abdrucken in der N-ZONE eingescannt haben! Deine Sammlung ist vieles auf einmal: riesig, beeindruckend und voller genialer Schätze! Dankeschön auch für dein nettes Lob und weiterhin viel Spaß beim Nintendo-Zocken! :-)



Elvis K. hat diese schöne Zeichnung von Mario und Luigi angefertigt und uns zum Abdrucken geschickt. Danke!

CUSTOM-AMIIBO

Hallo liebes N-ZONE-Team,
in manchen der vergangenen Ausgaben durfte ich schon meine Custom-Amiibo zeigen. Vielen Dank nochmal dafür, dass ihr sie abgedruckt habt! Damals habe ich ja erzählt, dass ich sie gerne auch an den Mann bringen würde, dies aber aus rechtlichen Gründen gar keine einfache Angelegenheit darstellt. Jedoch habe ich eine Erfolgsmeldung zu teilen: So konnte ich den Maronus aus *The Legend of Zelda – Breath of the Wild* sowie den silbernen Bokblin, eine Handvoll weiterer Krogs, Waluigi im Tennis-Outfit und Captain Toad mit Toadette aus *Captain Toad: Treasure Tracker* für ein Speedrun-Event der Germench Speedrun Community (Youtube: Germench Speedruns, Twitch: Germench-Restream) zur Verfügung stellen. Die fleißigen Speedrunner sammeln Spenden für die deutsche Krebshilfe und meine Amiibo und Figuren wurden Anfang Oktober unter allen fleißigen Spendern als Preise zur Verfügung gestellt. Ich hoffe, auch zukünftig für diese tolle Community meine Figuren zur Verfügung stellen zu dürfen und so auch bei diesem guten Zweck auf meine Art mithelfen zu dürfen. Ich lasse euch gerne weiterhin Neuigkeiten und Bilder zukommen, wenn ihr interessiert seid! Liebe Grüße und macht auf alle Fälle weiter so,

Sybille K.

N-ZONE: Hey Sybille! Schön, dass du dich wieder bei uns meldest und auch gleich erneut Bilder deiner coolen Custom-Amiibo mitschickst. :-) Herzlichen Glückwunsch zu deinem tollen Erfolg, bei so einer guten Sache deinen eigenen Beitrag leisten und dann auch noch mit deinem Hobby zu verknüpfen zu können. Sehr gerne darfst du dich weiterhin regelmäßig bei uns melden und uns Neuigkeiten und Bilder zukommen lassen, immer sehr gerne, liebe Sybille!

FEEDBACK

Liebe N-ZONE,
ich melde mich heute mit ein wenig Kritik zu der Designveränderung des Heftes. Die neue N-ZONE-Zeitreise: Per se gefällt mir das veränderte Design sogar, aber die alte Ausgabe hinten im Strudel sollte ihr damaliges Titeldesign zeigen. Sehr positiv aufgefallen ist mir, dass Teamseite und Meinungsmache nun nebeneinanderliegen und beim Editorial musste ich lächeln. Ich habe das Heft aufgeschlagen, war erstmal etwas überrascht, habe angefangen zu lesen, mich während des Textes gefragt, ob es angesprochen wird, dachte mir beim zweiten Absatz dann: „Tja, wird wohl nicht behandelt" und dann kam der dritte Absatz und sprach die Änderung(en) an. Tolle Textstruktur, perfektes Pacing. Sowas ist dann echt mal ein ganz großes Lob wert!

Stephan R.

N-ZONE: Lieber Stephan, herzlichen Dank für dein konstruktives Feedback zu den Designveränderungen und überhaupt für deine regelmäßigen Beiträge unterschiedlicher Arten und Rubriken hier in der N-ZONE! Dass die Neuerungen grundsätzlich gut bei dir ankommen, freut uns natürlich. Das mit dem Titeldesign beim Strudel der N-ZONE-Zeitreise ist schon mit Absicht so, wie es jetzt ist. Teamseite und Meinungsmache finden wir direkt nebeneinander auch besser und sinnvoller. Dein Lob für das gute Pacing im Editorial freut vor

Unsere treue Leserin Sybille hat sich erneut bei uns mit einem Leserbrief sowie Bildern neuer Custom-Amiibo gemeldet. Wie immer sind wir sehr beeindruckt und drücken dir unseren Respekt aus, Sybille!

allem Viktor, der diese Aufgabe immer übernimmt. :-)

GAMESCOM

Hallo N-ZONE-Team,
ich weiß schon lange, warum ich euch die Treue halte und das wurde jetzt zur Gamescom nochmal bestätigt. Mein erster Weg auf meiner ersten Gamescom führte mich zu eurem Verlagsstand, um mir die Goodie-Tasche abzuholen. Ich war überrascht, dass sie so gut ausgestattet ist! Den Halter fürs Tablet benutze ich jetzt regelmäßig und auch das T-Shirt werde ich regelmäßig tragen. Hier vielen Dank! Nebenbei hat mich der Beutel gerettet. Da ich nicht auf die Gamescom vorbereitet war (außer mit was zum Trinken und etwas zum Kauen), hatte ich nur eine Umhängetasche dabei, in die auch noch meine Jacke musste. Dank euch hatte ich zusätzlichen Stauraum auf der Messe!

Hier (m)ein kleiner Bericht zur Gamescom: Ich war das erste Mal da und das samstags. Im Vorfeld sagten viele, wie voll es doch wird und das man mit langem Anstehen rechnen muss. Das kann ich aber nur bedingt bestätigen. Gut, zu sagen, es wäre wenig los gewesen, ist natürlich übertrieben. Aber ich kam gut durch die Hallen und habe bei *Super Smash Bros. Ultimate* „nur“ circa 40 Minuten gewartet, bis ich spielen durfte. Auch bei *Starlink: Battle for Atlas* habe ich „nur“ etwa 70 bis 80 Minuten angestanden. Dabei immer die Nintendo-Bühne im Blick, daher war das vollkommen in Ordnung. Auch die Anfahrt mit der Bahn (das Ticket gab es ja dazu) war für die Deutsche Bahn recht problemlos. Mein Fazit: *Super Smash Bros. Ultimate* wird im wahrsten Sinne des Wortes „Ultimate“, *Starlink* ist nett, aber dann doch nichts für mich. Nintendo bietet eine großartige Show und wenn man sich mit der Menschenmenge arrangiert und ein bisschen kommunikativ ist, sind Wartezeiten gar nicht so lang. Ich werde im nächsten Jahr wieder hinfahren!

Markus alias Hemdmk

N-ZONE: Hey Markus! Ganz lieben Dank für deinen interessanten Gamescom-Bericht. Es ist immer wieder spannend, zu lesen, wie erstmalige Besucher die Kölner Spielemesse wahrnehmen. Was für dich an Wartezeit noch okay ist, ist für jemand anderen beispielsweise schon ein absolutes K.O.-Kriterium. Schön auch, dass dir unsere Goodie-Tasche ein treuer Begleiter war und du mit den kleinen Treuegeschenken etwas anfangen kannst. Außerdem natürlich jetzt schon mal jede Menge Spaß bei der nächsten Gamescom im August 2019! :-)

TOAD-FAN

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich lese nun schon einige Jahre eure Zeitschrift und bin immer wieder begeistert davon, welch nützliche Informationen wir zu lesen bekommen. Der letzte ausführliche Artikel, den ich las, war der Test von *Mario Tennis Aces*, was ich bereits selbst ausgiebig gespielt habe. Aufgewachsen und später großgeworden bin ich mit NES, SNES, Game Boy, Nintendo 64, Game Cube, Wii U und jetzt Switch. Am liebsten spiele ich die *Mario*-Spiele wie *Mario Kart*, *Super Mario 3D World*, *Super Mario Sunshine* und mein absoluter Favorit beziehungsweise Lieblingscharakter ist Toad. Seit circa einem Jahr sammle ich Figuren von Toad, egal ob aus Plastik oder Plüsch. Meine Sammlung umfasst schon über 30 Figuren, wobei einige davon auch doppelt sind. Die benötige ich zum Tauschen gegen andere Toads, die ich noch nicht habe. Auch habe ich drei schöne Toad-Bilder mit Acrylfarben auf Leinwand gemalt, das Ergebnis finde ich sehr hübsch. Toad ist überall dabei, auch beim Motorradfahren. Ich habe euch ein paar Bilder beigefügt und hoffe, sie gefallen euch! :-) Ich würde mich sehr freuen, sie in der N-ZONE wiederzufinden, um auch mit anderen Fans in Kontakt zu kommen. Viele Grüße aus dem pfälzischen Frankenthal,

Alexandra S.

N-ZONE: Hallo liebe Alexandra und herzlichen Dank für deinen Beitrag und die hübschen Bilder deiner tollen Toad-Sammlung!

Leserin Alexandra ist riesiger Toad-Fan, daher ist der knuffige Pilzkopf auch bei jeder Motorradtour mit dabei, außerdem besitzt sie eine große Toad-Sammlung.

Auch hier in der Redaktion sind wir große Toad-Fans, immerhin ist der kleine Pilzkopf wahnsinnig knuffig und einfach zum Verlieben. Respekt außerdem, wie groß deine Sammlung alleine nur um Toad bereits ist!

ZELDA: BOTW

Hallo liebes N-ZONE-Team,
es fühlt sich gut an, sich mal wieder zu melden. Aber ich komme mit einem Thema daher, das uns quasi alle betrifft und mich zutiefst bedrückt. Denn es geht um *Zelda*, genauer gesagt um das nächste *Zelda* nach *Breath of the Wild*, vermutlich wieder auf der Switch. Wir wissen natürlich noch nichts darüber. Allerdings wurde ja schon in einem Interview bestätigt, dass sie vermutlich das Open-World-Konzept beibehalten werden. Und jetzt kommt der Haken: Ich mochte *Breath of the Wild*, ich hatte Spaß damit, großen Spaß, aber (großes Aber): Ich hatte nicht immer Spaß mit dem Spiel. Ich hatte Spaß, die kleinen und großen Schreine zu lösen, auch wenn die bei weitem nicht an die alten Dungeons herankamen. Ich hatte Spaß, neue Gegner zu besiegen, aber nur die ersten Male, weil es irgendwann viel zu öde wurde. Ich hatte Spaß, als ich der Story folgte, Türme bestieg, Hauptquests absolvierte, einfach: als ich ein Ziel hatte. Ich hatte keinen Spaß, durch die Oberwelt zu rennen, immer die gleichen Berge, Wälder, und Flüsse zu sehen und Krogs zu suchen, welche ich nach fünf Sekunden vergaß, weil sie so willkürlich platziert waren. In *Super Mario Odyssey* hatte ich das Problem nicht, da gab es die Liste, da wusste ich, wo mir was fehlt. Ich hatte keinen Spaß dabei, die Nebenquests zu erledigen, weil ich immer nur Rubine bekam. Ich hatte keinen Spaß dabei, andauernd meine Waffen zu wechseln, und dann am Ende nur mit dem Masterschwert und ein paar anderen starken Waffen rumzulaufen, von denen man die stärksten aufspart, bis man sie nie verwendet. Was ich damit sagen will: Alles, was mir in *BotW* Spaß gemacht hat, hatte ich in früheren *Zeldas* schon gehabt, nur viel besser. Der Fokus auf das Erkunden der Oberwelt zieht bei mir nicht, wenn mich die Welt vom Aussehen her nicht überzeugt. Manche würden jetzt behaupten, ich wäre ein Fanboy, der nicht mit Veränderung klarkommt, aber das ist nicht wahr. *Paper Mario: Color Splash* fand ich super. Ich habe mir *Pokémon Mond* gekauft, weil ich glaubte, etwas Neues zu bekommen.

Aber wenn alles, was du an der Reihe geliebt hast zwar noch da ist, aber einfach untergeht in neuen Konzepten, kann ich einfach nicht mehr. Das wäre ja alles nicht so schlimm gewesen, aber jetzt gibt es so viele Leute, die meinen, die klassischen *Zeldas* wären jetzt „tot". Sollten wir wirklich nie wieder ein klassisches *Zelda* bekommen, wäre die Reihe für mich wohl oder übel gestorben.

Und deshalb frage ich euch: Stimmt das? Werden wir nie wieder ein klassisches *Zelda* bekommen? Könnten sich die Spiele nicht zwischen Open-World und linearer Spielweise abwechseln? Und was ist eure persönliche Meinung dazu? Danke im Voraus, euer

Jojo

N-ZONE: Lieber Jojo, wir können deine Kritikpunkte an *Breath of the Wild* sehr gut nachvollziehen. Da brauchen wir auch gar nicht mehr viel zu sagen, du beschreibst die Problematik schon sehr gut und ausführlich, daher direkt zu deiner Frage nach *Zelda*-Spielen in der Zukunft. Wir halten es für durchaus wahrscheinlich, dass auch wieder eher klassische *Zelda*-Titel erscheinen werden. Ein gigantisches Open-World-Game wie *Breath of the Wild* bedarf natürlich ob seiner Größe der ausufernden Arbeitszeit zahlreicher Mitarbeiter, insofern ist ein solches Spiel nur alle paar Jahre möglich, wenn überhaupt. In der Zwischenzeit werden bestimmt auch wieder *Zelda*-Spiele mit einem typischen Gameplay-Konzept ihren Weg auf Nintendo-Konsolen finden, die dementsprechend zudem wesentlich schneller entwickelt sind. Auch persönlich wünschen wir uns für die Zukunft beide Arten von *Zelda*-Spielen, denn sie bieten beide ihre jeweils eigenen Vorteile sowie Nachteile und bereiten Spaß auf unterschiedlichen Wegen.

Jeffery S. hat uns Bilder seiner hübschen Nintendo-Sammlung zukommen lassen. Ein ganz besonderes Highlight: die gigantische und toll mit bunten Farben ausgeleuchete Amiibo-Wand. Respekt dafür, lieber Jeffery!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

NINTENDO EROBERT DIE KINOWELT!

Die *Minions*-Schöpfer machen *Mario*, *The Legend of Zelda* wandert angeblich auf Netflix und auch Samus Aran kommt Gerüchten zufolge auf die Leinwand – Nintendo goes Hollywood!

LUKAS: Nun, Johannes, dass Nintendo mit der Switch derzeit auf der Siegerstraße unterwegs ist, dürfte kein Geheimnis sein. Schon davor, aber jetzt durch den Boost in Sachen Popularität wohl noch zusätzlich angespornt, werden fleißig zusätzliche Geschäftsfelder erschlossen. Ein Vergnügungspark, Handy-Apps – und nun eben die Leinwand beziehungsweise der Fernsehbildschirm. Nach dem ordentlich gefloppten *Super Mario Bros.*-Film von Anfang der 1990er und diversen mauen Fernsehserien will Nintendo es diesmal offensichtlich besser machen! Bestätigt wurde bereits ein neuer *Mario*-Film, diesmal animiert, der unter der Ägide der *Minions*-Macher 2022 in die Kinos kommen soll. Zudem gibt es Gerüchte zu einer Netflix-Serie rund um *The Legend of Zelda*, die von den Schöpfern der (verdammt guten!) *Castlevania*-Serie kommen soll. Zu guter Letzt steht angeblich auch ein *Metroid*-Film in den Startlöchern. Was hältst du von diesen Ankündigungen und Gerüchten? Ist's ein guter Weg, den Nintendo da einschlägt?

JOHANNES: Nicht nur ein in geschäftlicher Hinsicht guter Weg, lieber Lukas, sondern auch einer, den ich persönlich sehr befürworte. Einerseits kann Nintendo mit dieser Taktik einen ähnlichen Weg verfolgen, wie es das Unternehmen auch bei seinen Mobile-Games für Smartphones tut: die eigenen Marken bei zunächst unzugänglichen Zielgruppen bekannt machen, sodass diese sich bestenfalls im Anschluss eine Switch holen, um die großen Titel wie *Breath of the Wild* oder *Super Mario Odyssey* zu spielen, die sie zuvor als Film oder Serie gesehen haben. Andererseits war Nintendo in der Vergangenheit sehr zaghaft, was die Freigabe der eigenen Spielereihen für Film- und Serienproduktionen angeht, insofern freut es mich, dass die Japaner in diesem Punkt offensichtlich etwas lockerer geworden sind. Samus Aran und Klempner Mario auf der großen Leinwand, eine *The Legend of Zelda*-Serie für den Wochenend-Serienmarathon auf Netflix? Welcher Nintendo-Fan wünscht sich das nicht? Ich gehöre da absolut dazu!

LUKAS: Ja, ich habe auch das Gefühl, dass Nintendo sich in Sachen Markenverwertung stark geöffnet hat. Das kann natürlich leicht schiefgehen (den ursprünglichen *Super Mario Bros.*-Film haben wir ja schon erwähnt), aber ich denke, es ist wertvoll, einfach mal den Sprung zu wagen. Zudem ist Nintendo ja dafür bekannt, auch bei kreativen Kollaborationen stets ein sehr waches Auge auf den Entstehungsprozess zu werfen. Insofern denke ich, dass Miyamoto und Co. schon sicherstellen werden, dass ihre Marken mit dem gebührenden Respekt behandelt werden. Anders als du denke ich, dass der Weg ins Kino- und Fernsehgeschäft aber über reine Synergie-Gedanken hinausgeht: Auch für sich stehend bringt das Filmgeschäft richtig viel Kohle! Jetzt muss nur noch eines passieren: Die Gerüchte müssen sich bewahrheiten. Abseits des *Mario*-Filmes sind die Hollywood-Deals ja allesamt Spekulationen. Theoretisch kann es also auch sein, dass direkt nach dem Pilzkönigreich-Streifen auch schon wieder Schluss ist.

JOHANNES: Na ja, immerhin der *Meisterdetektiv Pikachu*-Film mit Ryan Reynolds als Sprechrolle des Protagonisten Pikachu ist schon seit einer Weile in Produktion und kommt im Frühjahr 2019 in die Kinos, auch bei uns in Deutschland. Da können wir dann also schon in halbwegs naher Zukunft einen Eindruck davon bekommen, wie gut zukünftig Nintendo-Marken filmisch umgesetzt werden. Was das Geld angeht, hast du schon recht, natürlich bringen die reinen Markensrechtsdeals schon Geld in die Kasse. Das dürfte aber nicht so viel sein, wenn die eigentliche Produktion nicht von Nintendo stammt, oder?

LUKAS: Nun, ich denke, der Mario-Konzern wird schon ordentlich mitverdienen! So oder so, ich denke, wir sind uns einig, dass die Aussicht auf ein Nintendo-Filmuniversum verlockend ist. Oh, wie wäre es gar mit einem *Super Smash Bros.*-Film? Alle Nintendo-Helden, vereint in einem Blockbuster, wie im Marvel Cinematic Universe. Man wird ja wohl noch träumen dürfen …

IMPRESSUM

CMG
Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe Ebru Cebeci, Wolfgang Fischer, Eugen Günter, Benjamin Kegel, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Katharina Pache, Axel Rieger, Karsten Scholz, Emily Schuhmann, Andrej Sorich, Paula Sprödefeld, Cosima Staneker, Andreas Szedlak

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Sonja Falk

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann, David Turkadze
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

AUSGABE 01/2019
ab 19.12.18 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

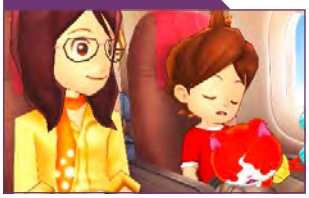
SUPER SMASH BROS. ULTIMATE (Test)

Die Prügelsause für Switch verspricht, der mit weitem Abstand umfangreichste Ableger der Reihe zu werden. Doch ist er auch der Beste? Wir machen den Test!

SID MEIER'S CIVILIZATION 6 (Test)

Auf dem PC zählen die *Civilization*-Spiele zum Besten, was das Rundenstrategie-Genre zu bieten hat. Der neuste Teil kommt nun auf die Switch!

YO-KAI WATCH 3 (Test)



Während auf der Switch die Pokémon los sind, tummeln sich auf dem 3DS erneut die Yo-kai. Grund zur Freude?

WARFRAME (Test)

Die Free2Play-Ninja-Action kann bald dank Switch auch unterwegs gespielt werden. Doch wie ist die Umsetzung?

N-ZONE-APP

Google Play

iTunes Store

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe" ins Suchfeld ein!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

N-ZONE

N-ZONE

DER WEIHNACHTSGESCHENKTIPP DER N-ZONE!

MIT TOLLEM GEWINNSPIEL!

MEHR DAZU AUF SEITE 90

- **20 abwechslungsreiche** Geschicklichkeitsspiele
- **Millionenfache Möglichkeiten,** eure Spielfigur zu gestalten
- **Bis zu vier Spieler,** auch im Koop-Modus spielbar
- **Eine riesige Gaudi** für die ganze Familie

Anzeige

Bananen-Bingo

Basket-Ballaballa

Clown-Parade

Becher-Ballern

Schläger-Schwingen

DSCHUNGELSTRASSE

Im Urwald ist die Hölle los!

Bananen-Bingo: Schnallt eure Sprungfederschuhe an und schnappt euch die hoch hängenden Bananenstauden! Wer dabei andere Spieler behindert, erhält sogar Bonuspunkte. Aber passt auf den fiesen Treibsand auf!

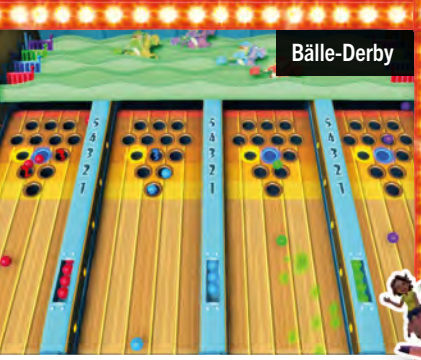
Clown-Parade: Ihr mögt keine Clowns? Dann ist das euer Spiel! Trefft, so viele ihr könnt, mit euren Bällen! Wer ganze Reihen entfernt das letzte stehende Ziel in einer Reihe erwischt und den seltenen goldenen Clown trifft, freut sich über ein volles Punktekonto.

Basket-Ballaballa: Werft in 45 Sekunden so viele Körbe wie möglich! Ihr solltet darauf achten, nicht zu wild zu werfen und stattdessen Trefferserien zu landen. Nur so erhaltet ihr die zum Sieg nötigen Bonuspunkte.

Becher-Ballern: Alle Spieler versuchen gleichzeitig, Becher mit Farbbällen zu treffen. Je mehr zusammenhängende Becher in eurer Farbe ihr zusammenbekommt, desto mehr Punkte heimst ihr ein. Wer gut zielt, klaut den anderen sogar Punkte!

Schläger-Schwingen: Simpel und spaßig ! Bei dieser Urwaldvariante von Baseball kommt es darauf an, die ankommenden Bälle mit dem richtigen Timing aus dem Stadion zu ballern. Wer schafft den Homerun?

Carnival Games – der abgedrehte Mehrspielerspaß mit 20 coolen Minispielen!


Bälle-Derby

GEISTERSCHLUCHT

Hier herrscht tolles Wildwest-Flair!

Bälle-Derby: Ihr wollt bei diesem Pferderennen gewinnen? Dann müsstet ihr schnell und präzise eure Bälle versenken. Wer besonders geschickt wirft, räumt Bonuspunkte ab und stellt gleichzeitig seinen Kontrahenten ein Bein.

Explosive Eisen: Bei dieser haarsträubenden Variante des Hufeisenwerfens dreht sich alles darum, Dynamitstangen zu treffen. Die besten Werfer sorgen für massive Explosionen auf dem Schirm und dem eigenen Punktekonto.

High Noon: Eine Partie *Moorhuhn* im Wilden Westen. Wer seine Ziele mit Bedacht wählt und zudem gut zielt, heimst deutlich mehr Pünktchen ein als die anderen Scharfschützen.

Ringewerfen: Werfen, treffen, feiern! Es kann so einfach sein – werft eure Ringe auf das Spielbrett und erzielt Punkte, wenn diese auf den Stangen landen. Nur wer sich in allen Spielrunden anstrengt, geht als Sieger vom Feld!

Schweinerennen: Was für eine Sauerei! Schwing dich auf dein Rennschwein und zeig, dass du auf der stark verdreckten Pisten Hindernissen aus den Weg gehen und nach Runden als Erster durchs Ziel gehen kannst. Frisst euer Schweinchen Mais, dann rennt es richtig schnell!

Explosive Eisen

High Noon

Ringewerfen

Schweinerennen

Ballon-Battle

Puckschlucker

Geister-Geballer

NIETEN & BOLZEN

In diesem Bereich des Vergnügungsparks ist die meiste Action geboten.

Ballon-Battle: Haltet eure mit Stacheln gespickten Luftballons in der Luft, um Punkte zu sammeln. Wenn ihr dazu noch die Ballons eurer Kontrahenten vom Himmel holt, erzielt ihr noch schneller ein tolles Ergebnis.

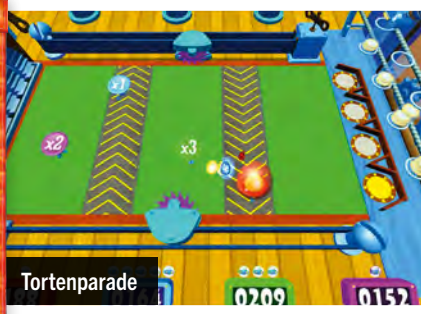
Puckschlucker: Bei diesem von Eishockey inspirierten Minispiel müsst ihr den Torwart und seine beiden Verteidiger überwinden, um Tore zu schießen und Punkte zu erzielen. Aber nur wer auch das Bonusziel trifft, geht am Ende als Sieger vom Eis.

Tortenparade: Wie viele Kuchenstücke könnt ihr ins Ziel balancieren? Punkte gibt es für den Transport und das erfolgreiche Abliefern der Leckereien. Mit einem Schutzschild setzt ihr euch gegen Angriffe zur Wehr.

Zahnrad-Grabscherei: In diesem Mini-Game bekommt ihr Punkte, wenn ihr mit eurer Zange Zahnräder von Förderbändern stibitzt. Ihr könnt euch jedes beliebige Zahnrad holen, aber nur die in eurer Farbe füllen euer Punktekonto so richtig.

Geister-Geballer: Bei dieser Geisterbahnfahrt säubert ihr ein Spukhaus mithilfe eurer Gotcha-Pistolen von allen Gespenstern. Hier ist vor allem Schnelligkeit gefragt, aber auch Präzision wird belohnt.

Jetzt erhältlich für Nintendo Switch, Playstation 4 und Xbox One!


Tortenparade

Zahnrad-Grabscherei

SATURN-STATION

Im Weltraum kennt der Spaß keine Grenzen!

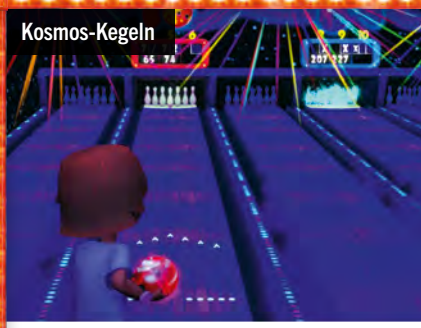
Kosmos-Kegeln: Lust auf eine Runde Speed-Bowling? Euer Ziel ist es, durch präzises Werfen der Kugel in kürzester Zeit bis zu 300 Punkte zu ergattern. Wie beim echten Bowling und mit den gleichen Grundregeln. Hektisch, aber extrem spaßig!

Lichtgeschwindigkeit: Ein turboschnelles Drohnenrennen, bei dem ihr durch gelungene Manöver und geschickten Einsatz eures Schutzschildes die anderen Spieler auf die Plätze verweisen müsst.

Supernova: Hier dürft ihr nach den Sternen greifen. Aber wartet nicht zu lange, sonst explodieren sie und schleudern euch durch die Gegend. Und nehmt euch in Acht vor der Anziehungskraft schwarzer Löcher!

Meteorsturm: Ein Geschicklichkeitsspiel für alle, die gut mit Bällen umgehen können und viel Gefühl im Zockerdaumen haben. Wer es schafft, mehrmals in Folge seine Kugel im selben Ziel unterzubringen, erhält massig Bonuspunkte.

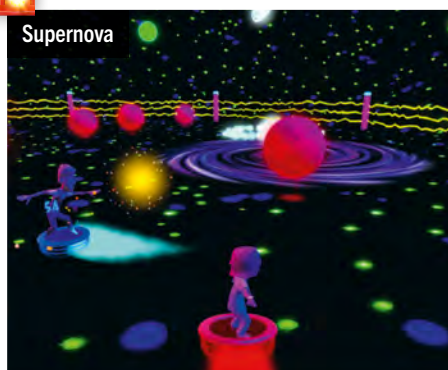
Planeten-Platzerei: Spickern – ein Klassiker auf jedem Rummel! Werft Darts auf fünf Räder mit je acht Ballons, um in kürzester Zeit Punkte einzuheimsen. Nachwachsende Ballons nehmen eure Farbe an, und falls ihr es schafft, ein ganzes Rad so einzufärben, winkt ein toller Bonus, der euch am Ende vielleicht den Sieg bringt.


Kosmos-Kegeln

Lichtgeschwindigkeit

Meteorsturm

Planeten-Platzerei


Supernova